Sonderheft 1 DM 5,90

Belgien bfr 129,- ■ Dänemark dkr 25,- ■ Italien Lit 6.100 ■ Luxemburg lfr 129,- ■ Niederlande hfl 7,- Österreich öS 45,- ■ Schweiz sfr 5,90 ■ Griechenland DR 1.100,- ■ Spanien Pts 550,-

B 43739

COMPUTEC MEDIA

DAS MAGAZIN FÜR ALLE NINTENDO-SYSTEME

N-ZONE SONDERHEFT

NINTENDO 64 • GAME BOY • GAME BOY COLOR

ALLES ÜBER POKÉMON

NUR DM 5.90 DIE NR. 1 Sonderheft 1/99 Alles über Pokémon

DIE GAME-BOY-KNÜLLER
POKÉMON BLAUE VERSION
POKÉMON ROTE VERSION
POKÉMON PINBALL
RIESENTESTS ALLER POKÉMON-SPIELE!

01
4 395104 205908

ALLES ÜBER POKÉMON!

Die TV-Serie, die Spiele, die Gimmicks!

+DOPPEL-POSTER

POKÉMON TOTAL!

+ RIESENGEWINNSPIEL!
+ ALLE FOLGEN DER TV-SERIE
+ DIE N64-SPIELE IM VORABTEST

SO BEKOMMST DU ALLE 150 POKEMON! KOMPLETT-LOSUNG IN DIESER AUSGABE!

LOS, DU WURM!
SPIEL MIT MIR!

WORMS Armageddon
Nintendo 64

WORMS Pinball
PLAYSTATION

WORMS Armageddon
Color GameBoy

WORMS pinball & ARMAGEDDON

Geballte Worms Power jetzt endlich für Deine Konsole. Den Strategie-Knüller WORMS ARMAGEDDON gibt's erstmals für N-64 und Game Boy Color. Langzeitspielspaß mit absolutem Suchtpotential.

Gib dem Wurm die Kugel! Mit WORMS PINBALL, der ultimativen Flipper-Simulation mit jeder Menge Spiel-Modi, durchdachten Spielflächen und Video-Mode. In über 20 Missionen ist klassisches Spielhallen-Feeling für Deine PlayStation angesagt.

TEAM17

NINTENDO 64

PlayStation

GAME BOY COLOR

INFOGRAMES

1999 Team 17 Software Limited. Manufactured and sold under license from Team 17 Software Limited. Original Concept Andy Davidson. 1999 Infogrames

N-ZONE
UNABHÄNGIG • KRITISCH • KOMPETENT

Das Pokémon-Phänomen!

Wir beleuchten im ersten N-Zone-Sonderheft aller Zeiten die mittlerweile auch in Deutschland um sich greifende Pokémon-Manie von allen Seiten und versorgen euch mit den wichtigsten Infos, die man zum Thema Pokémon wissen sollte. Wir blicken zurück auf die Anfänge von Pokémon, enthüllen die Inhalte aller Folgen der TV-Serie, testen die ersten beiden Pokémonspiele, die in Deutschland erschienen sind und stellen euch alle bislang in Japan erschienen N64-Spiele vor. Wie ihr alle 150 Pokémon bekommen könnt, die wir in der Galerie vorstellen, erklären wir in der umfassenden Komplettlösung der Blauen und Roten Edition. Zusätzlich gibt es noch ein schickes Doppelposter und vier coole Sammelkarten! Das Interessante daran: Insgesamt gibt es 16 verschiedene Versionen der Karten, da dieses Sonderheft in vier limitierten Varianten erschienen ist. Inhaltlich ist das Heft in allen vier Versionen identisch, lediglich auf den Starkarten auf der Rückseite geben sich die zwölf seltensten Pokémon in unterschiedlichen Zusammenstellungen die Ehre. Ich hoffe, mit der vorliegenden Ausgabe habt ihr eure Lieblings-Pokémons ergattert, falls nicht, tauscht doch einfach mit euren Freunden!

Hans Ippisch
Chefredakteur

Mit 2 Postern und 16 Starkarten!

INHALT

GEWINNSPIEL

Pokémon-Spiele – *Tolle Preise von Hasbro, Nintendo & Amigo* 4

REPORTAGE

Das Pokémon-Phänomen – *So eroberte Pokémon die Welt!* 6
Pokémon: Die TV-Serie – *Alle Folgen enthüllt!* 10
Pokémon: Spielzeug&Kuriositäten – *Rund um Pokémon* 16

ANGESPIELT

Pokémon Pinball – *Der Pokémon-Flipper* 28
Pokémon Snap – *Die Pokémon-Fotosafari* 30
Pokémon Stadium – *Das erste Pokémon-N64-Spiel* 32
Pokémon Stadium – *Der Schlagabtausch geht weiter* 44
Pokémon Pikachu – *Das Pikachu-Pedometer* 47

KOMPLETTLÖSUNGEN

Pokémon-Galerie – *Alle 150 Pokémon auf 8 Seiten!* 52
Pokémon Blau/ Rot – *Blaue und Rote Edition gelöst!* 60

POSTER

Poster 1 – *Das Pokémon-Flugzeug* 35-38
Poster 2 – *Die Pokémon-Schar* 39-42

SAMMELKARTEN

Version 1 – *Amonitas, Mewtu, Evoli, Zapdos* 75/76
Version 2 – *Amoroso, Kabuto, Arktos, Lavados* 75/76
Version 3 – *Kabutops, Lapras, Prygon, Aerodactyl* 75/76
Version 4 – *Evoli, Aerodactyl, Kabuto, Unbekannt* 75/76

POKÉMON: DIE TV-SERIE 10

Seit Anfang September läuft die in Japan und den USA ungemein erfolgreiche TV-Serie auch in Deutschland, und zwar auf RTL2! Wir verraten euch in diesem Sonderheft schon jetzt, was in allen TV-Folgen passiert!

ALLE 150 POKÉMON ENTHÜLLT .52

Du wolltest schon immer einmal alle 150 Pokémon sehen? Kein Problem! Unsere exklusive Galerie, die sich über acht Seiten erstreckt, zeigt jedes einzelne Pokémon, das in der blauen und/oder roten Edition vorkommt!

ALLE POKÉMON-SPIELE 20

Wir testen nicht nur die beiden bislang erhältlichen Game-Boy-Spiele, sondern stellen euch schon jetzt alle Pokémon-Spiele für das Nintendo 64 und den Game Boy vor, die erst im kommenden Jahr in Deutschland veröffentlicht werden.

POKÉMON

GEWINNSPIEL

Hol sie dir alle – die Pokémon sind los! Beantwortet unsere Frage richtig und sprecht die Lösung zusammen mit eurer Adresse und Telefonnummer auf die Gewinnspiel-Hotline. Einer dieser tollen Pokémon-Preise kann schon bald euch gehören.

Wie viele Namen bekommt ihr bei Pokémon Rot und Blau zur Auswahl, um euren Charakter zu benennen?

Gewinnspiel-Hotline:

0190/595850*

Aktionsende ist der 15.12.1999

* Dieser Service der COMPUTEC MEDIA AG kostet 1,21 DM pro Minute, ein Anruf kostet maximal 1,80 DM. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen! Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und der im Gewinnspiel aufgeführten Firmen dürfen nicht an dem Gewinnspiel teilnehmen! Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt!

Hasbro

33 HASBRO-POR

1x Pikachu-Plüschtier

Ashs kleiner Freund – ganz groß! Den knuddeligen gelben Pikachu – mittlerweile eine der bekanntesten Spezies im POKÉMON-Universum – gibt's als Plüschfigur zum Schmusen und Liebhaben!

Nintendo®

1. PREIS:
1x Game Boy Color
1x Pokémon Blaue Edition
1x Spieleberater

2. PREIS:
1x Game Boy Color
1x Pokémon Rote Edition

3. PREIS:
1x Game Boy Color

4.-8. PREIS:
1x Pedometer

AMIGO

15x Pokémon-Sammelkarten-Sets

Theo KRANZ GAMES

3x Pokémon-Sammelkarten-Sets
3x Pikachu-Plüschtier

ÉMON-PAKETE, JEWEILS BESTEHEND AUS:

1x Power Bouncer

Diese superspringenden Gummibälle mit den aktuellsten Pokémon-Charakteren warten nur darauf, von ihrem Besitzer auf den Boden geschleudert zu werden. Werfen, fangen, kegeln – mit dem Power Bouncer macht alles riesigen Spaß!

1x Pokémon-Game-Boy

Ein lustiges Mini-Knobelspiel für ein oder zwei Spieler und zwei coole Pokémon-Figuren zum Sammeln!

150 Pokémon wurden von Nintendo ausgesandt, sich weltweit viele Freunde zu machen. Wir sagen euch, warum die putzigen Wesen bald auch einen festen Platz in der deutschen Jugendkultur erobern werden! Denn Pokémon schnappt euch alle!

DAS POKÉMON PHÄNOMEN

Pokémon Snap (N64): Wer wünschte sich nicht, dem Pokémon Glurak in freier Wildbahn so nahe zu kommen.

Quaputzi in der Aufwärmphase. In Pokémon Stadium 2 (N64) wird jede noch so kleine Feinheit berücksichtigt.

Der gigantische Erfolg, den Nintendo zunächst in Japan mit *Pokémon Rot* und *Pokémon Blau* für den Game Boy verbuchen konnte, wurzelt in dem genialen Spielkonzept: Pokémon trägt geschickt sowohl dem Spiel- als auch dem Sammeltrieb Rechnung und stellt einzigartige Kreaturen in den Mittelpunkt, in die ihr euch einfach verlieben müsst. Daher käme die Bezeichnung der Pokémon als „Monster" auch einer Diffamierung gleich. Pokémon macht euch zu Jägern & Sammlern, die durch fantasievolle Rollenspielwelten streifen, immer bemüht, ein besonders seltenes Pokémon einzufangen und die euch schon gehörigen Pokémon mächtiger werden zu lassen. In *Pokémon Rot* und *Pokémon Blau* nutzt ihr die Kämpfe mit anderen Trainern, um den Erfahrungsschatz eurer Schützlinge auszubauen und dann die sichtbaren Veränderungen der Pokémon zu bestaunen. Durch die 15 Elementgruppen, über 200 Offensiv- und Defensivtechniken sowie das elektronische Pokédex-Sammelalbum gewinnt das Gameplay entscheidend an Tiefe.

Pokémon-Polka

Wie beim Tanzen, so macht auch das Spielen erst zu zweit richtig Spaß. Die Möglichkeit, zwei Game Boy über das separat erhältliche Link-Kabel zu koppeln, ist der zweite große Trumpf der Pokémon-Strategie. So könnt ihr die zuvor von euch trainierten Kreaturen tauschen oder in dem virtuellen Kolosseum ein Kräftemessen veranstalten. Und um an bestimmte Pokémon heranzukommen, ist das vernetzte Teamwork sogar unerlässlich. Nintendo führt euch schrittweise in die Welt der Pokémon ein: Habt ihr die Idee hinter den Game-Boy-Versionen verin-

INFO

Was kommt wann?

Die Reihe der Pokémon-Produkte ist länger als der Schwanz von Raichu. Hier seht ihr eine Übersicht der voraussichtlichen Releasetermine für Deutschland! Die mit „tba" gekennzeichneten Titel werden vermutlich in der angegebenen Reihenfolge veröffentlicht.

Titel	System	Release-Datum
Pokémon – Rote Version	GBC	8. Oktober
Pokémon – Blaue Version	GBC	8. Oktober
Pikachu Pokémon Pedometer	Einzelgerät	Ende November
Pokémon Pinball	GBC	tba.*
Pokémon Snap	N64	tba.*
Pokémon Yellow (Pikachu Special Edition)	GBC	tba.*
Pokémon Stadium	N64	tba.*
Pokémon Silber	GBC	tba.*
Pokémon Gold	GBC	tba.*

tba. = to be announced / wird noch bekannt gegeben.

Pokémon Snap soll in Deutschland den ersten Nintendo-64-Auftritt der putzigen Kreaturen markieren. Die Serie gewinnt optisch enorm hinzu.

Das Intro von Pokémon Snap (N64) zeigt eure Aufgabe: Ihr müsst gelungene Bilder von den Rackern schießen.

Pokémon Stadium 2 (N64): Jedes Pokémon hat seine eigene Spezialattacke, die optisch beeindruckend dargestellt wird.

INFO

Ein Blick in die Zukunft

Wie wird es mit Pokémon weitergehen? Da die Pokémon-Welle von Japan in die USA überschwappte und jetzt in Europa anbrandet, haben wir für euch in Erfahrung gebracht, was für die erstgenannten Länder an Neuheiten angekündigt ist. In Japan plant Nintendo am 21. November die Spiele Pokémon-Gold und Pokémon-Silber für Game Boy zu veröffentlichen und so die ausgehungerten japanischen Fans mit Nachschub zu versorgen. Die Titel sollen nicht nur neue Pokémon enthalten, sondern in Echtzeit laufen. Das bedeutet, dass ihr seltene Pokémon nur in bestimmten Zeitzonen antreffen könnt und spezielle Pokémon-Ligen nur zu besonderen Zeiten geöffnet sein werden. Nintendo plant, von beiden Versionen zusammen acht Millionen Stück zu verkaufen! Zeitgleich wird am 21. November das gesonderte Gerät Pocket Pikachu 2 in den Läden stehen, dessen Bildschirmdarstellung im Gegensatz zum Vorgänger in Farbe sein soll. Außerdem kann es mit den Pokémon Gold und Silber-Varianten verbunden werden. Ein weiterer Grund, sich in die Schlange vor den japanischen Videospielläden einzureihen. In den USA hingegen ist seit Oktober die Pokémon Yellow: Special Pikachu Edition für den Game Boy Color verfügbar. Deren Vorzüge: Alle Pokémon werden in Farbe dargestellt und Pikachu hoppelt während des gesamten Abenteuers hinter euch her. Da diese Produkte mit großer Wahrscheinlichkeit irgendwann auch in Deutschland erhältlich sein werden, sehen Langstrecken-Sammler rosigen Zeiten entgegen.

Dieser Alligator-Verschnitt ist eines der drei Pokémon, mit denen ihr in Pokémon Gold und Silber (Game Boy) starten könnt.

Pokémon Gold und Silber (Game Boy): Der Name des entflammten Ameisenbär-Pokémon ist noch ein Geheimnis.

nerlicht, frönt ihr eurer Sammelleidenschaft auch auf der N64-Konsole. Dort werden die Pokémon viel realistischer und effektiver dargestellt. Endlich erkennt ihr an Karpador jede Schuppe, ihr seht wie Lapras sich fortbewegt, und erlebt, welche Grimasse Pantimos zieht, wenn er von Arbok umklammert wird. Mit *Pikachu Genki Dechu* hat Nintendo in Japan sogar schon ein N64-Spiel veröffentlicht, in dem ihr Pikachu über ein Spracherkennungssystem durch eine bunte Umgebung lotsen dürft. Doch welche kosmetischen Veränderungen das Pokémon-Konzept in den nächsten Jahren auch durchlaufen mag, die Gameplay-Grundpfeiler werden gleich bleiben: Jagen, Fangen, Sammeln, Tauschen und – Pikachu. Und Nintendo wird darauf achten, dass ihr eure Lieblinge bei einem Systemwechsel über Import-Funktionen oder -Geräte wie zum Beispiel dem Game Boy Transfer Pak mit übernehmen könnt.

Pokémon-Polonaise

Vom gewaltigen Erfolg der Pokémon in Japan war Nintendo anfangs selbst überrascht. Spätestens als japanische Kinder begeistert auf lebensgroße Pikachu-Figuren zustürmten, zeichnete sich ab, dass Pokémon mehr als nur ein kurzlebiger Trend werden würde. Pokémon hat sich vielmehr fest am Spiele-Firmament etabliert. Nackte Zahlen belegen dies: Seit Februar 1996 wurden in Japan 12 Millionen Pokémon-Spiele für Game Boy verkauft; im japanischen Handel gibt es derzeit 1.500 Pokémon-Produkte. Auch videospielverwandte Medien

Eure Fantasie wird sogar auf dem Game Boy mit kleinen Animationen unterstützt.

Ein schlimmer Moment für Fans. Pikachus Energieleiste neigt sich dem Ende zu.

Pokémon Pinball (Game Boy): Auf zwei Tischen können die Pokémon erspielt werden.

wurden im Sturm genommen: Die Titelmusik zur TV-Serie hat sich über eine Million mal verkauft, über die Korokoro-Comics erreicht der Pokémon-Kult regelmäßig zwei Millionen Leser und die mittlerweile zwei Pokémon-Kinofilme spielten die zweithöchsten Einnahmen ein, die ein Zeichentrickfilm in Japan jemals erreichen konnte. Nintendo gelang es rechtzeitig, den fulminanten Erfolg mit neuen Produkten zu unterstützen. Nachdem sich die Verkaufszahlen für den Game Boy dank *Pokémon Rot* und *Pokémon Blau* innerhalb von nur zwei Jahren auf 4,2 Millionen vervierfacht hatten, schnellten auch die N64-Auftritte der Pokémon in den japanischen Videospiele-Charts auf Spitzenplätze. Doch blieb bis 1998 eine Frage unbeantwortet: Würde sich das Pokémon-Konzept aus dem – sehr eigenen Gesetzen folgenden – japanischen Markt heraus tragen und zu einem weltweiten Dauerbrenner machen lassen?

Pokémon-Invasion

Am 27. August 1998 begann die Eroberung der westlichen Welt. In den USA wurde ein „Luftangriff" auf die Stadt Topeka geflogen, bei dem Hunderte von Spielzeug-Pokémon an Fallschirmen herabschwebten. Zuvor hatte sich der in Kansas gelegene Ort eigens in To-Pikachu umbenannt! Aber nicht diese Aufmerksamkeit erheischende Aktion von Nintendo, sondern die exorbitante Qualität der Pokémon-Produkte sorgte schließlich für den globalen Durchbruch. In den USA sind die Pokémon-Spiele die schnellste und erfolgreichste Neueinführung aller Zeiten im US-Spielwarenmarkt. Bis zum 1. Juli 1999 wurden bereits sagenhafte 3,5 Millionen Pokémon-Spiele an glückliche Kunden verkauft. Der Erfolg in Europa steht damit außer Zweifel! Endlich könnt auch ihr am Wettlauf um den Titel „Weltbester Pokémon-Trainer" teilnehmen.

Florian Brich

INFO

Die Welt spricht Pokémon

Der Erfolg, den Nintendo mit Pokémon schon erzielen konnte, lässt sich auch an den Dimensionen der Marketing-Kampagne und der Fülle an vorhandenen Merchandise-Artikeln ablesen. Welche Pokémon-Devotionalien demnächst in Deutschland erhältlich sein werden, schildert euch Kollege Sascha in einem ausführlichen Bericht ab Seite 16. Während Comics, Kleidung oder Plüschtiere als produktflankierende Maßnahmen nicht unüblich sind, hat Nintendo es geschafft, weitere, dem durch die Pokémon generierten Umsatz angemessene Marketing-Aktionen zu verwirklichen. So hat zum Beispiel die Fluggesellschaft All Nippon Airways drei ihrer Jumbos mit aufgemalten Pokémon geschmückt. Und in den USA gibt es gelbe VW-Beetle im Pikachu-Design – passend mit Rückenflosse und gezacktem Heckspoiler. Wer nicht nur Konsum-, sondern sogar Industriegüter zu Werbezwecken einsetzen kann, ist der Konkurrenz einen großen Schritt voraus. In den kommenden Monaten wird Nintendo Japan die Merchandise- und Marketing-Spirale konstant weiter drehen – von Pokémon-Süßigkeiten bis zum Kinofilm – und damit auch Impulse für die Pokémon-Vermarktung in Deutschland setzen. Es wurde sogar bekannt, dass Nintendo darüber nachdenkt, nahe Kyoto (in dieser Stadt befindet sich auch der Stammsitz des Konzerns) einen Pokémon-Park einzurichten.

Bald auch in deiner Stadt? Nintendo lässt in mehreren deutschen Großstädten die Pokémon los.

Pikachu und Piepi gehen in die Luft. Sogar Flugzeuge der All Nippon Airways wurden mit den Pokémon verziert.

Roadshow: Dieser Pokémon-Bus in Pikachu-Gelb samt den charakteristischen Löffeln ist ein weiteres Mittel für Nintendo, die Pokémon-Botschaft in die Welt zu tragen.

Da sich die rote und die blaue Pokémon-Edition in Bezug auf bestimmte Pokémon ergänzen, wird das Link-Kabel eine neue Hochphase erleben.

MEINE MEINUNG!

Pokémon, Pokéball und Pikachu mögen für euch jetzt noch fremdländische Begriffe sein, doch wird sich das schnell ändern. Wenn eure Freunde anfangen, in der Schulpause Knogga gegen Chaneira zu tauschen oder einen Schlagabtausch zwischen Nidoran und Abra stattfinden lassen, könnt ihr euch nicht mehr entziehen. Das Pokémon-Fieber, das geschickt durch die gleichnamige Fernsehserie angeheizt wird, dürfte eine ganze Generation prägen und länger wirken als das in Zusammenhang mit den Pokémon immer wieder zitierte Tamagotchi. Nintendo stellt mit den Pokémon-Spielen ein sensationelles, hochqualitatives Spielkonzept vor, das jeden in Begeisterung versetzt. Und mit den Game-Boy, Game-Boy-Color-und N64-Varianten wird der japanische Videospiele-Gigant nicht stehen bleiben. Eure Lieblinge werden in den kommenden Jahren dank neuer Technologien noch detaillierter dargestellt werden und eines nicht mehr so fernen Tages sogar mit euch kommunizieren können. Seid jetzt dabei und nehmt teil an dem erfolgreichsten Videospiel des Jahrtausends!

Florian Brich

Man mag es kaum glauben, aber viele Leute sind der Ansicht, dass es sich bei den Pokémon-Abenteuern um die Spiele zur TV-Serie handelt! Dem ist aber nicht so! Zuerst gab es die Pokémon-Videospiele, erst anschließend kam die Zeichentrickserie. Wir haben alle Folgen der TV-Serie für euch zusammengefasst!

Bereits seit dem 1. September läuft auf RTL2 von Montag bis Freitag um 14:40 Uhr die Zeichentrickserie um Ash Ketchum. Der 10-jährige will unbedingt Pokémon-Trainer werden und beginnt seine Karriere mit Pikachu. Ein solches Elektro-Pokémon lenkt natürlich das Interesse des bösen Team Rocket auf sich. Bei jeder Gelegenheit versuchen Jessie und James Pikachu zu entführen, denn schließlich arbeiten sie für Giovanni. Dieser finstere Geselle ist immer auf der Suche nach seltenen Pokémon und Pikachu fehlt noch in seiner Sammlung. Ash trifft auf seinem Weg durch die Arenen dabei immer neue Freunde. Natürlich sind nicht alle neuen Bekanntschaften freundlich. Vor allem die zahlreichen Pokémon sind meistens gefährlich. Dank seines Pokédex kann Ash die Pokémon einordnen, eine entsprechende Taktik wählen oder den Rückzug antreten.

Zahlen und Fakten

Die Zeichentrickserie erfreut sich großer Beliebtheit, da wundert man sich nicht über Zuschauerzahlen, die ab und zu 400.000 pro Folge überschreiten. Das entspricht einer Einschaltquote von 7%. Selbst die morgendliche Wiederholung wird von vielen Zuschauern gesehen. Die Pokémon-Begeisterung wird mit den nun veröffentlichten Game-Boy-Spielen sicher noch weiter steigen.

Alle Folgen

POKÉMON: DIE TV-SERIE

ALLE FOLGEN DER TV-SERIE!

Ihr könnt Ash bei RTL2 täglich begleiten. Falls ihr aber die ein oder andere Folge verpasst haben solltet, dann könnt ihr hier nachlesen, was bisher geschah und was euch erwartet.

Pika – Pikachu

Ash verschläft ausgerechnet am Tag des Pokémon-Wettbewerbs. Als er viel zu spät ankommt, hat bereits jeder sein erstes Pokémon ausgewählt. Professor Eich stellt dem Langschläfer Pikachu als Start-Pokémon zur Seite, um als Pokémon-Trainer anfangen zu können. Als Ash versucht, ein Taubsi zu fangen, passiert es dann – die beiden scheuchen einen Schwarm Habitaks auf und werden sofort angegriffen. Im folgenden Kampf verteidigen sich Ash und Pikachu Seite an Seite. Pikachu wird jedoch verletzt und Ash schnappt sich, ohne zu fragen, Mistys Fahrrad, um sein Pokémon ins Pokémon-Center zu bringen.

In letzter Minute

Als Ash mit dem Fahrrad in die Stadt rast, wird er von der Polizistin zunächst für einen Pokémon-Räuber gehalten, aber nachdem er die Situation erklären kann, hilft Rocky, Pikachu zu retten. Misty kommt bald darauf ins Pokémon-Center und beschwert sich bei Ash über den Fahrraddiebstahl. Das Team Rocket – in diesem Fall Jessie und James – versucht, Pikachu bei dieser Gelegenheit zu entführen. Die beiden stellen allerdings schnell fest, dass Pikachu kein gewöhnliches Pokémon seiner Art ist. Zusammen mit ihrem Pokémon Mauzi beschließen sie, sich Pikachu zu schnappen.

Ash im Jagdfieber

In dieser Folge fängt Ash sein erstes Pokémon. Misty ist von dem gefangenen Käfer-Pokémon – einem Raupy – nicht sonderlich angetan. Raupy rettet sie jedoch während eines Angriffs vom Team Rocket, und entwickelt sich sogar zu Safcon weiter.

Die Herausforderung

Auf der weiteren Jagd begegnen Ash und Misty dem Samurai und Pokémon-Trainer Ososhru. Ash wird von diesem Trainer herausgefordert und muss sich dem Kampf stellen. Später kommt es erneut zur Konfrontation mit dem Team Rocket. Safcon entwickelt sich bei der Verteidigung von Ash zu Smettbo weiter.

Showdown in Memoria City

Während sich die Reisenden in Memoria City erholen, erfahren sie von einem Turnier in der Stadt und fordern den Arena-Leiter Rocko heraus. Ash versucht, dort seinen ersten Orden zu verdienen. Rocko schließt sich Ash und Misty an und begleitet sie fortan.

Piepie und der mysteriöse Mondstein

Die drei Freunde retten in dieser Folge den Wissenschaftler Seymour vor einer Horde Zubats. Das Team Rocket sucht währenddessen nach dem Mondstein. Dieses Element kann die Stärke eines Pokémon steigern. Jessie und James sind dabei nicht sehr geschickt und stören zahlreiche Pokémon.

Bezaubernde Schwestern

Aus irgendeinem Grund will Misty nicht mit in die nächste Stadt, um den dortigen Arena-Leiter herauszufordern. Im Aquarium stellt sich heraus, dass sie eine der bezaubernden Schwestern ist und damit zur Arenaleitung gehört. Ash kämpft daraufhin gegen Misty, bis schließlich Rocko einschreitet.

„Bei dieser spannenden Fernsehunterhaltung dreht sich alles um den Pokémon-Kult."

Harte Schale – Weicher Kern

Ash ist etwas zu sehr von sich überzeugt und fordert den Trainer A.J. heraus, weil dieser seine Pokémon schlecht behandelt. Als dann A.J.s Pokémon Sandan vom Team Rocket entführt wird, merkt dieser erst, wieviel ihm seine Pokémon bedeuten.

Übung macht den Meister

Während Ash nach Feuerholz sucht, trifft er auf Studenten der Pokémon-Tech, einer Pokémon-Trainerschule. Misty fordert einen Schüler und einen Lehrer heraus – Ash kommt ihr zu Hilfe. Auch das Team Rocket fordert einen Absolventen der Schule heraus und scheitert kläglich.

Bisasam und das versteckte Idyll

Misty und Ash versuchen, ein Myrapla und ein Bisasam zu fangen, als eine Brücke unter Rocko zusammenbricht. Melanie, eine Pokémon-Züchterin rettet den Ertrinkenden aus dem Fluss. Als wiederum das Team Rocket angreift, muss sich Ash dem Bisasam würdig erweisen.

Glumanda – ein Pokémon in Nöten

Die Kinder finden am Wegrand ein krankes Glumanda, das auf die Rückkehr seines Trainers wartet. Als Rocko im Pokémon-Center erfährt, dass sich der Trainer nicht für das Schicksal des Glumanda interessiert, wird er richtig wütend. Die drei helfen Glumanda, aber das treue Pokémon will weiter auf seinen Trainer warten. Als die Freunde dann vom Team Rocket gefangen werden, bekommen sie allerdings Hilfe von dem Feuer-Wesen. Als Glumandas Besitzer schließlich zurückkommt, kann er nur noch eine Verbrennung von seinem ehemaligen Schützling erwarten.

Etwas schmutzig, aber sichtlich glücklich: Ash mit seinem ersten Pokémon Pikachu, der Beginn einer echten Freundschaft.

Nach dem Angriff der wilden Habitak ist Pikachu verletzt und Ash muss sein Pokémon schnell ins Pokémon-Center bringen.

CHARAKTER

Ash und Pikachu

Das ist Ash, der 10-jährige Held des spannenden Zeichentrickabenteuers. Er möchte der größte Pokémon-Trainer werden und bekommt für den Anfang das Elektro-Pokémon Pikachu von Professor Eich. Der Professor bittet Ash darum, den Pokédex zu vervollständigen.

Gary

Gary ist ein Nachbarsjunge und war früher Ashs bester Freund. Mittlerweile verfolgen sie beide dasselbe Ziel und das macht sie zu Konkurrenten. Ob Gary einen Vorteil daraus ziehen kann, Prof. Eichs Enkel zu sein, wird sich zeigen.

Rocko

Der ehemalige Arena-Leiter begleitet Ash auf seinen Abenteuern. Seine herausragendste Fähigkeit ist sein Wissen über Pokémon, das er dazu einsetzt, Medizin und Futter für die Wesen zu entwickeln. Rocko verliebt sich grundsätzlich in jedes Mädchen, was zu so manchen Verwirrungen führt.

Misty

Ash lernt Misty kennen, nachdem er sich ihr Fahrrad „ausleiht", um Pikachu schnell ins Pokémon-Center zu bringen. Vielleicht hätte er sie vorher fragen sollen. Zwar ist sie anfangs etwas sauer auf Ash, aber sie begleitet ihn trotzdem auf seiner Reise. Die Trainerin hat sich auf Wasser-Pokémon spezialisiert.

Team Rocket

Jessie und James gehören dem gefürchteten Team Rocket an. Der Anführer dieser Gruppe von Schurken ist Giovanni, der sich auf seltene Pokémon spezialisiert hat. Zusammen mit Mauzi versuchen die beiden, Pikachu in die Finger zu bekommen.

Die Schiggy-Meute

Eine Gruppe Schiggys schafft es, Ash und seine Freunde in einer Fallgrube zu fangen, allerdings gelingt es den dreien, zu entkommen. Die Schiggys schließen sich wenig später mit dem Team Rocket zusammen und entführen Pikachu. Bei der Befreiungsaktion rettet Ash den Anführer der Schiggy vor einer Team-Rocket-Bombe worauf sich dieser aus Dankbarkeit der Gruppe anschließt.

Der geheimnisvolle Leuchtturm

Als Ash ein Krabby fängt, merkt er, dass er nur maximal sechs Pokémon bei sich haben kann. Weitere Pokémon werden in Prof. Eichs Labor teleportiert. Ash begibt sich in einen Leuchtturm, um anzurufen und nach seinen Pokémon zu fragen. Der Pokémon-Forscher im Leuchtturm erzählt von einem seltenen Pokémon, das dem mysteriösen Wesen von Loch Ness ähneln soll …

Vorsicht Hochspannung!

Ash, Misty und Rocko erreichen Orania City. Dort fordern Sie Major Bob heraus, der Pikachu mit der Weiterentwicklung Raichu konfrontiert. Pikachu verliert, lässt sich aber nicht überzeugen, sich vor einem neuen Kampf ebenfalls zu Raichu weiterzuentwickeln. Bei einer Revanche siegt Pikachu aufgrund seiner Geschicklichkeit und schnellerer Angriffe.

An Bord der M.S. Anne

Das verkleidete Team Rocket überzeugt viele Trainer, an einer kostenlosen Bootsfahrt teilzunehmen. Als dann das Team Rocket versucht, allen Trainer die Pokémon zu rauben, bringt Ash sie alle zusammen, um einen Gegenangriff zu starten. Das Schiff beginnt beim Kampf, mit allen Passagieren zu sinken …

Das Schiffswrack

Nachdem alle glauben, die Helden seien ertrunken, wird eine Trauerfeier abgehalten. Die Feinde beschließen jedoch eine Waffenruhe, um gemeinsam zu entkommen. Als dann James seinen vermeintlich wertlosen Karpador ins Wasser wirft, greift dieser alle auf dem Schiff an.

Insel der Giganten

Die Pokémon werden ohne ihre Trainer am Strand angespült und beschließen, zusammen nach ihren Menschen zu suchen. Auf der Insel begegnen sie und die Trainer riesigen Pokémon und finden bald heraus, dass es sich nur um einen Vergnügungspark handelt.

Tentacha & Tentoxa

Nachdem der Versuch des Team Rocket, ein Tentacha zu fangen, fehlschlägt, entwickelt sich das Wesen zu einem riesigen Tentoxa weiter. Misty gelingt es jedoch, Tentoxa dazu zu überreden, das nahe gelegene Dorf zu verschonen.

Die verlorene Seele

Rocko und James (von Team Rocket) verlieben sich in dasselbe Mädchen. Das Wesen beginnt, den beiden Lebensenergie zu rauben, aber der Pokédex bringt das Grauen bald an den Tag – ein Geist-Pokémon.

Bye-Bye Smettbo

Für Smettbo ist es an der Zeit einen Partner zu finden. Als Ash dabei helfen möchte, stellt er bald fest, dass das Team Rocket alle Smettbos mit einem großen Netz einfängt. Ashs Smettbo führt daraufhin die Befreiungsaktion an. Am Ende verabschiedet sich Smettbo von Ash und fliegt in den Sonnenuntergang.

Abra und das Psychoduell

Ash und seine Freunde treffen ein geheimnisvolles Mädchen im Wald und werden von ihr vor einer Falle des Team Rocket gerettet. In Saffronia werden die Freunde durch einen Psycho-Jogger vor der Arena-Leite-

Misty findet es nicht allzu nett, das Ash ohne zu fragen ihr Fahrrad „leiht".

Zum Glück ist Misty nicht wirklich böse auf Ash. Sie begleitet ihn sogar auf seiner Reise.

Ash mit seinem Pokédex. Was macht er mit seinem Elekro-Pokémon?

Die Trainerin Misty ist auf Wasser-Pokémon spezialisiert. Langsam versteht sie, warum Ash ihr Fahrrad genommen hat.

Die glorreichen drei – Rocko, Ash und Misty sind gemeinsam unterwegs, um Ash auf die Pokémon-Liga vorzubereiten.

rin Sabrina gewarnt, denn ihre Psycho-Pokémon sind extrem gefährlich. Nach Pikachus Niederlage erfährt Ash, dass er ein Geist-Pokémon braucht, um diese Gegner zu besiegen.

Der Terror-Turm

Um ein Geist-Pokémon zu bekommen, müssen die Kids in einen Spuk-Turm. Bald entdeckt Ash, dass Nebulak, Alpollo und Gengar freundliche Geister sind. Alpollo schließt sich sogar der Gruppe an.

Alpollo vs. Kadabra

Als Ash erneut Sabrina herausfordern will, verschwindet Alpollo. Der Psycho-Jogger in Saffronia erzählt Ash von Sabrinas Herkunft, während Alpollo Pikachu vor dem Team Rocket rettet. Im Kampf gegen Sabrina gewinnt Ash, weil Alpollo Sabrina zum Lachen bringt. Der Psycho-Jogger entpuppt sich am Ende als Sabrinas Vater.

Rasaff dreht durch

Bei Prof. Eich erfährt Ash, dass Eichs Enkel Gary inzwischen ein erfolgreicher Pokémon-Trainer geworden ist. Als Ash später von einem Menki verhöhnt wird, greift das Team Rocket an. Jessie und James erfahren allerdings bald, dass man ein Menki nicht ärgern sollte, denn es verwandelt sich in den wilden Rasaff. Mit Glumanda kann Ash den Rasaff jedoch besiegen.

Im Reich der Düfte

In Prismania City ist das Pokémon-Center gleichzeitig ein Parfümladen. Ash gefällt das nicht und er wird wegen seiner Beschwerden rausgeworfen. Team Rocket überredet Ash sich als „Ashley" zu verkleiden, um wieder hinein zu können, aber Pikachu lässt versehentlich die Verkleidung auffliegen. Ash fordert Erika heraus und steht dem stinkenden Duflor gegenüber.

Hypnos Nickerchen

In der nächsten Stadt werden immer wieder Kinder vermisst und die Pokémon schlafen aus unerklärlichen Gründen ein. Es stellt sich heraus, dass die Vorfälle durch ein Hypno ausgelöst werden. Mit einem Traumato versuchen die Helden, die Kinder aus ihrer Trance zu holen.

„Bei dieser Serie sind selbst die Bösen witzig."

Modezeit – Eitelkeit

Misty geht mit Enton in den Trendsalon „Rocké", ein Unternehmen des Team Rocket. Rocko, Ash und die Stylistin Susan versuchen, sie zu befreien. Die Team-Rocket-Pokémon stolpern über ihre Kleidung und Rocko bekommt Susans Vulpix.

Hart aber fair

Um sein Nockchan zu trainieren, vernachlässigt ein Vater seine ganze Familie. Das Team Rocket lässt nichts unversucht, um einen Kampf zu manipulieren, aber Ashs Rasaff gewinnt trotzdem. Ash lässt anschließend Rasaff bei dem Trainer, nachdem dieser verspricht, sich mehr um seine Familie zu kümmern.

Drohende Gefahr

Sleimas verursachen in der verseuchten Stadt Gringy einen Stromausfall. Ein Magnetilo fühlt sich zu dem erkälteten Pikachu hingezogen. Als dann Sleimas und Sleimoks das Kraftwerk angreifen, werden sie von Magnetilos und Magnetons geschlagen. Ash fängt das Sleimok und schickt es zum ungehaltenen Prof. Eich.

Das Digda Problem

Einige Digdas machen Probleme auf einer Baustelle. Als einige Trainer sie zum Kampf herausfordern, weigern sich die Digdas, schließlich möchten sie lediglich ihr Heim beschützen. Das Team Rocket greift dennoch mit dem neu weiterentwickelten Smogmog und dem Arbok an, werden aber geschlagen.

Die Arena der Ninjas

Die Freunde kommen zur Arena der Ninjas und fordern den Leiter heraus. Der Kampf wird vom Team Rocket gestört. Mistys Enton beweist seinen Wert, indem es den Angriff abwehrt. Danach kann Ash den nächsten Orden bekommen.

Das Pokémon-Rennen

Ash, Misty und Rocko erreichen ein Gebiet, in dem es verboten ist, Pokémon zu fangen. Das Mädchen Laura lädt die drei ein, an einer Party teilzunehmen und bricht sich unglücklicherweise den Arm. Dadurch kann sie nicht – wie geplant – an einem Rennen teilnehmen. Ash nimmt kurzerhand ihren Platz ein. Beim Rennen gelingt es Ash, einen Betrüger auszuschalten, der das Team Rocket zur Sabotage engagiert hat.

Kangama Kid

In der Pokémon-Safari-Zone treffen die Kinder die Aufseherin Rocky. Sie versucht, die Pokémon des Reservats vor der Gefangennahme zu bewahren. Eine Horde Kangamas wird vom Team Rocket bedroht und von einem Tarzan-ähnlichen Jungen gerettet. Ash bringt das Kind wieder zu seinen Eltern.

Die Fahrrad-Gang

Im nächsten Ort fangen die Freunde als Fahrrad-Kuriere an und werden bald von einer Fahrrad-Gang herausgefordert. Diese Mitglieder des Team Rocket verlieren den Kampf. Nur Rocko bekommt Schläge, weil er mit einem Mädchen der Gang flirtet.

Die mysteriöse Villa

In einer stürmischen Nacht treffen die drei auf Ditto und einen Trainer. Beide können jede Gestalt annehmen. Das Team Rocket entführt ein Ditto, um es zu dem seltenen Dratini weiterzuentwickeln. Die Trainer können das Ditto dank ihrer formwandlerischen Fähigkeiten befreien.

Die ungleichen Brüder

Ash und Begleiter finden ein verlassenes Evoli. Die Besitzer, zwei Brüder, wollen, dass es sich weiterent-

Nachdem Ash zu spät kommt, ist Professor Eich mit Recht etwas ungehalten. Trotzdem bekommt Ash sein erstes Pokémon.

wickelt. Das Team Rocket entführt das Pokémon mitsamt den Entwicklungssteinen und der Nahrung. Bei der Befreiung entwickelt sich Evoli weiter.

Relaxo im Tiefschlaf

Das Team Rocket versucht, ein Relaxo zu fangen, das einen Fluss blockiert. Um das Relaxo zu wecken, arbeiten Ash und seine Freunde mit dem Team Rocket zusammen. Sie finden einen Hippie, der eine Pokéflöte besitzt, die ein Relaxo wecken.

Duell in Dark City

In Dark City gibt es zwei Arenen, die aber alle Trainer hassen. Kas, einer der Arena-Leiter schließt sich mit dem Team Rocket zusammen und will auch Ash auf seine Seite ziehen. Die drei Freunde wollen jedoch nichts mit Gangs zu tun haben. Als ein Pokémon-Inspektor auftaucht, erhalten beide Arenen einen Verweis und Ash wird beauftragt, in der Stadt aufzuräumen.

Angriff der Kokoweis

Misty wird Assistentin des Zauberers Melvin. Der unfähige Zauberer erkennt bald, dass sein Kokowei Leute hypnotisieren kann. Als Team Rocket versucht, die Kokoweis zu entführen, werden die Baumwesen wild. Ash bekämpft sie daraufhin mit Glumanda, der sich dabei zu Glutex weiterentwickelt.

Pikachus Abschied

Als Ash im Wald auf eine Gruppe Pikachus trifft, überlegt er, ob sein Pikachu vielleicht lieber mit seinesgleichen leben möchte. Das Team Rocket schafft es, alle Pikachus einzufangen. Ashs Pikachu befreit seine Artgenossen und dürfte bei ihnen bleiben. Pikachu entscheidet sich jedoch, bei seinem Trainer zu bleiben.

Die Paras Problematik

Eine hübsche Pokémon-Heilerin möchte, dass sich ihr scheues Paras zum Parasek weiterentwickelt, um daraus eine Wundermedizin herzustellen. Als Mauzi krank wird und die Heilerin es rettet, verliebt es sich hoffnungslos in seine Retterin. Das Team Rocket hilft Paras, sich zu entwickeln, aber nur weil James und Jessie glauben, damit reich werden zu können.

Pummeluffs Song

Die Gruppe versucht einem Pummeluff das Singen beizubringen, denn der süße Gesang dieses Pokémon kann einen Menschen zum Einschlafen bringen. Das Team Rocket raubt in dieser Folge die Neon Stadt aus – die Stadt des Glückspiels.

Angreifer aus der Urzeit

Als im Gampa Canyon Fossilien gefunden werden, löst das einen Boom aus – jeder beginnt nach Fossilien zu suchen. Ash findet ein extrem seltenes Pokémon, das als ausgestorben galt, ein Aerodactyl.

Operation Chaneira

Pikachu hat etwas im Hals stecken. Da das nächste Pokémon-Center zu weit entfernt ist, bringt Ash seinen Freund in ein Krankenhaus für Menschen. Als dann das Team Rocket in einen Verkehrsunfall verwickelt wird,

Den Pokédex darf Ash auf keinen Fall verlieren.

bei dem viele Pokémon verletzt werden, helfen Ash und seine Freunde, die Pokémon im Krankenhaus zu versorgen.

Verliebt, verlobt, verheiratet

James muss nach dem letzten Willen seiner Eltern innerhalb von 24 Stunden heiraten. Die Eltern haben ihren Tod jedoch nur vorgetäuscht, um ihren Sohn zur Heirat zu zwingen. James' Fukano muss seinen früheren Meister vor seiner zukünftigen Braut, einem Jessie-Doppelgänger bewahren.

Der Trickbetrüger

Ein Trainer befürchtet, dass sein Porenta zu schwach ist, um im Kampf zu bestehen. Anstatt Pokémon zu fangen, geht er daher zum Diebstahl über. Misty fällt auf den Betrüger herein und ihre Freunde helfen ihr, ihre Pokémon zurückzubekommen.

Kampf um Toggepi

Das Wesen in dem Ei, das die Kinder dabei haben, ist kurz davor zu schlüpfen. Team Rocket kann das Ei stehlen und Mauzi entwickelt Beschützergefühle für das Wesen. Im Kampf zwischen Ash und Mauzi entscheidet sich das neue Pokémon Toggepi für Misty.

Der mysteriöse Garten

Das Bisasam folgt dem Ruf der Natur und begibt sich in einen mysteriösen Garten. Die drei Freunde folgen ihm und beobachten eine geheime Entwicklungs-Zeremonie. Natürlich will das Team Rocket die Gelegenheit, unzählige Bisaknosps zu erwischen, nicht verstreichen lassen.

Die Fukano-Akte

Das Team Rocket plant ,eine Einheit Polizei-Fukanos unter seine Kontrolle zu bringen. Sie stehlen die Stimme der Polizistin und wollen die Pokémon für Raubüberfälle benutzen. Die drei Helden schaffen es nicht, sie zu stoppen, doch dann bemerken die Fukanos den Betrug und wenden sich gegen das Team Rocket.

Pokémon Paparazzia

Der weltberühmte Pokémon-Fotograf Todd möchte Pikachu ablichten, aber das Pokémon fürchtet die Kamera. Als Ash und Pikachu in einem unterirdischen Tunnel gefangen sind, werden sie von Todd befreit. Das Team Rocket entführt Pikachu kurz darauf, doch Bisasam kann es retten.

Die Feuerprobe

Auch Pokémon-Trainer müssen in die Schule. Als Ash die Liga erreicht, muss er zunächst das Aufnahmeexamen absolvieren. James und Jessie schleichen sich ein, werden aber vertrieben. Ash verliert gegen den Lehrer, während das Team Rocket seine Rache plant.

Butch und Cassidy

Ein Züchtungs-Center ist die Tarnung für diabolische Pläne, aber es gehört nicht dem Team Rocket. In dieser Folge trefft ihr auf Butch und Cassidy, die ärgsten Rivalen des Team Rocket um den Titel der übelsten Bösewichte.

Wie es weitergeht, wird sich zeigen.

Thomas Rosato

10 Jahre Theo Kranz Versand

Theo KRANZ VERSAND UND LADEN

Laden Theo KRANZGAMES Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

nur Laden - kein Versand Bruckstrasse 42-44 im Bruckcenter 44135 Dortmund

Versand Theo KRANZVERSAND Juliuspromenade 11 97070 Würzburg

Der Versandspezialist:
Ausgezeichnet zum besten Video- und Computerspiel-Spezial-Versandhändler auf der E3N-Messe 1997 in Nürnberg

0931-354522 ODER 0180-5211844

INTERNET: HTTP://WWW.TKGAMES.DE

Theo KRANZ VERSAND feiert **10-jähriges Jubiläum**, feiern Sie mit: Bestellungen mit Artikeln, die mit [Symbol] gekennzeichnet sind, schicken wir jetzt **portofrei***. Ab sofort können Sie auch per **Kreditkarte** (nur [Karte] und [Karte]) bezahlen; hier sparen Sie die Nachnahmegebühr! Ab einem Rechnungswert von 170,- DM erhalten Sie **3% Skonto**! Außerdem halten wir tausende von **Überraschungen** für Sie bereit!

10 Jahre

POKéMON Sammelkarten: (werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt)

Booster: 6,95
Starter-Set: 21,95
Themen Decks: 21,95

POKéMON Pikachu Ped-o-Meter 44,95

POKéMON blaue Edition 64,95

POKéMON Plüschfiguren: (werden bei „portofreier Lieferung ab 3 Artikel" sowie „portofreier Nachlieferung" nicht berücksichtigt)
Pikachu (groß): 29,95
Pokémon (klein): 19,95

POKéMON rote Edition 64,95

POKéMON Spieleberater 24,95

GAME BOY COLOR

GameBoy Color	139,95
GameBoy Camera	59,95
Linkkabel Joytech univers.	14,95
Biene Maja Case GBC	19,95
Armorines	59,95
Beauty & the Beast (Dez)	64,95
Biene Maja	59,95
Bomberman Quest	54,95
Bubble Bobble	59,95
Bugs Bunny Crazy C.3	64,95
Capcom Generations	59,95
Conker's Pocket Tales	59,95
Earthworm Jim 3D	54,95
F1 World Grand Prix	64,95
FIFA 2000 (Nov)	64,95
Game & Watch Gallery 2	44,95
Godzilla: the Series(Nov)	64,95
Grand Theft Auto	64,95
Hugo 2 1/2	64,95
Int. Superstar Soccer '99	64,95
Int. Track & Field (Nov)	64,95
Konami GB Collection	64,95
Mario Golf	64,95
Mission Impossible (Nov)	64,95
NBA Pro '99	64,95
NHL 2000	64,95
Oddworld: Abe's Adventures	44,95
Pocket Bomberman	44,95
Pumuckl (Nov)	59,95
Quest for Camelot	59,95
Resident Evil	59,95
Schlumpfe 3	64,95
Spy vs. Spy	64,95
Star Wars Racer	64,95
Streetfighter Alpha(Dez)	54,95
Super Mario Bros. DX	64,95
Suzuki Alstare (Nov)	64,95
Top Gear Rally (Rumble)	74,95
Turok: Rage Wars (Nov)	59,95
Wario Land 2	64,95
Worms Armageddon (Nov)	59,95
Yoda Stories (Nov)	64,95
Zelda: Links Awakening	64,95

NINTENDO 64

Nintendo 64 Color Edition (Nov)	194,-
N64 Donkey Kong Pak (Nov)	299,-
Ferrari Shock 2 Racing Wheel	109,95
Mem. Card 1 M linear Blaze	29,95
XPloder	99,95
Rumble Pak LX4 Tremor	29,95
Transfer Pak orig. (Dez)	29,95
Armorines in Pr.Sw.(Nov)	89,95
Battle Zone 64	109,95
Box Champons 2000(Nov)	99,95
Command & Conquer	109,95
Destruction Derby (Nov)	109,95
Diddy Kong Racing	89,95

GAME BOY SONDERANGEBOTE

NUR SOLANGE VORRAT REICHT!

DONKEY KONG - CLASSIC	39,95
DONKEY KONG LAND 2 - CLASSIC	39,95
DONKEY KONG LAND 3	39,95
GEX 3D (COLOR)	29,95
MEN IN BLACK (COLOR)	29,95
NBA JAM '99 (COLOR)	29,95
PITFALL (COLOR)	29,95
SUPER MARIO LAND - CLASSIC	39,95

ACHTUNG: DIE ARTIKEL AUS DIESEM KASTEN WERDEN BEI „PORTOFREIER LIEFERUNG AB 3 ARTIKEL" SOWIE „PORTOFREIER NACHLIEFERUNG" NICHT BERÜCKSICHTIGT!

PLAYERS CHOICE

F1 World Grand Prix	64,95
Lylat Wars	64,95
Mario Kart 64	64,95
Snowboard Kids	64,95
Wave Race 64	64,95

NINTENDO 64

Donkey Kong 64 (Dez)	129,95
Earthworm Jim 3D (Nov)	89,95
F1 World Grand Prix 2	89,95
Grand Theft Auto (Nov)	99,95
Hybrid Heaven	99,95
Mario Golf	109,95
Mario Party	89,95
The New Tetris	89,95
Racing Simulation 2	104,95
Rainbow Six (Nov)	99,95
ReVolt	99,95
Road Rash (Nov)	114,95
RTL World League Soccer	109,95
South Park Luv Shack(Nov)	89,95
Star Wars Ep. 1: Racer	99,95
Super Smash Bros. (Dez)	89,95
Top Gear Rally 2 (Dez)	109,95
Turok 2	77,77
Turok Rage Wars (engl.)(Nov)	99,95

Donkey Kong 64 (inkl. Speichererw.)(N64) 129,95

NINTENDO 64

WCW Mayhem (Dez.)	99,95
Worms Armageddon (Nov)	109,95
Xena Warrior Princess (Dez)	114,95
Zelda 64	109,95

Rayman 2 (N64) 119,95
Jet Force Gemini (N64) 109,95
Starcraft 64 (N64) 109,95
Turok Leg.d.verl.L. (N64) 89,95

Schnell, schneller Theo Kranz Versand! Unser besonderer Schnellservice: Ihre bis 15:30 Uhr bestellte Ware verlässt noch am gleichen Tag unser Haus und ist in der Regel schon **am nächsten Morgen** bei Ihnen. Beim Versenden von 3 lieferbaren Artikeln gleichzeitig sogar **portofrei***! Nutzen Sie unseren besonderen **Vorbestell-Service**: Sind bei Ihrer Bestellung nicht alle Artikel lieferbar, zahlen Sie höchstens Porto für die erste Lieferung, die Nachlieferung erfolgt **portofrei***. **Bestell-Annahme**: 9:00-20:00 Uhr, Sa. 10:00-16:00 Uhr. Sie können auch unser **kostenloses Magazin**, das jeder Bestellung beiliegt, mit frankiertem (3DM) Rückumschlag (DIN C5) anfordern.

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT! FAX: 0931-571602

UNSERE ZUSÄTZLICHE "NINTENDO" BESTELL-HOTLINE:

0931 35 45 235

Versandkosten: Post Nachnahme: 6,40 DM zuzüglich Nachnahmegebühr, UPS Nachnahme: 16,50 DM. Bei Vorkasse (nur Euroscheck bis 200,- DM) oder Kartenzahlung (nur [Karte] oder [Karte]): 4,- DM. Porto Ausland: 18,- DM. Erscheinungstermine ohne Gewähr. Preisänderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. *gilt nicht für Ausland. Alle Angebote solange Vorrat reicht. Alle Preise in DM. *Lediglich für Nachnahmebesteller fällt die NN-Gebühr an.

10 Jahre Theo Kranz Versand

POKÉMON:
SPIELZEUG & KURIOSITÄTEN

Die Pokémon sind unter uns. Auftritte in Videospielen und Fernsehserien sind längst noch nicht alles! Unsere Reportage gibt euch einen Vorgeschmack auf das, was in den nächsten Monaten zum Thema Pokémon in den Regalen der Spielwarenhändler stehen wird.

Stofftiere und Co.

Schnapp' sie dir alle: So lautet das Motto im Pokémon-Universum. Dieser Leitspruch gilt natürlich nicht nur für die Videospiele, sondern auch für die unzähligen Plastik- und Plüschfiguren, die dieser Tage auch bei uns in den Handel kommen sollen. Der Spielzeugriese Hasbro sicherte sich die offizielle Pokémon-Lizenz und beliefert seit einiger Zeit schon den amerikanischen Markt. Der absolute Star der Plüschkollektion ist zweifellos der etwa 20 cm große Pikachu, eines der beliebtesten Pokémon überhaupt. Dieser Teddybär-Ersatz ist in Deutschland zurzeit nur als Importartikel erhältlich und daher noch ziemlich teuer. Aber nicht nur Fans der gelben Elektromaus Pikachu können sich auf kuschelige Stofftiere freuen:

Hasbro wird eine ganze Reihe von verschiedenen Pokémon in Plüschform anbieten. Bisher sind für diese Serie Charaktere wie Mauzi, Schiggy oder Quaputzi angekündigt. Diese Tierchen sind nur etwa dreizehn Zentimeter groß und werden auch preislich unter dem Pikachu im Kingsizeformat liegen.

Pokémon Electronics

Diese Hartplastikfiguren sind ungefähr acht Zentimeter groß und verfügen über verschiedene elektronische Funktionen: Sie sprechen mit euch, bewegen sich und leuchten im Dunkeln. Pokémons wie Glumanda, Mauzi und natürlich auch Pikachu sollen in dieser Form erscheinen.

Dies & Das

Erfolgreiche Pokémon-Trainer sind stolz auf ihre Leidenschaft und zeigen das natürlich auch. Wer allerdings mit Plüschpuppen nichts anfangen kann oder seinen Geldbeutel schonen will, greift auf die zahlreichen Kleinartikel zurück, die im Zuge des Pokémon-Fiebers nach Deutschland kommen sollen. Die Power Bouncer sind Nachfahren des altbekannten „Flummies", also Gummibälle, die in ungeahnte Höhen springen, sobald ihr sie kräftig auf den Boden schleudert. Im Inneren

Ist es nicht süß? Pikachu aus Plüsch, in Lebensgröße und zum Anfassen.

Hochsprung à la Pokémon: Die durchsichtigen Gummibälle gehören zu den preiswerten Accessoires.

Für das Gefecht zwischendurch. Die Battle-Figures sind so klein, dass sie bequem in der Hosentasche verschwinden.

Die Nachfolger der Plastikroboter. Die Pokémon-Electronics können sprechen, laufen und machen mit Lichteffekten auf sich aufmerksam.

Das Pokémon-Klassentreffen. Trainer mit Führerschein hängen sich die kleinen Stofftierchen an den Rückspiegel.

dieser durchsichtigen Bälle befindet sich natürlich ein Pokémon.

Die Poké-Ball-Blaster-Figuren-Packs bestehen aus drei Pokémon und einem stilisierten Game Boy im Miniformat. Im Game Boy befindet sich ein Federmechanismus, der einen kleinen Pokéball an einer Schnur abfeuert. Mit dem Ball kickt ihr die Kreaturen eurer Mitspieler vom Tisch. Wessen Pokémon am Ende noch stehen, hat gewonnen.

Außerdem wird es eine Fülle von Schlüsselanhängern, Stiften, Rucksäcken und ähnlichen Utensilien geben, alle mit den Logos und Figuren aus Nintendos erfolgreichem Pokémon-Universum. Spätestens zum Weihnachtsfest werden wohl auch diese Artikel ihren Weg in heimische Geschäfte finden.

Sammelkarten

Spätestens seit dem weltweiten Siegeszug von *Magic die Zusammenkunft* haben Sammelkartenspiele auch in Deutschland Hochkonjunktur. Was also liegt näher, als das Spielprinzip der Pokémon-Welt mittels Spielkarten in die reale Welt zu übertragen? In den U.S.A. wird das Pokémon-Kartenspiel von Wizards of the Coast vertrieben, derselben Firma, die schon mit *Magic* einen Welterfolg feierte; bei uns übernimmt Amigo-Spiele den Vertrieb. Das Spiel funktioniert ganz ähnlich wie die Pokémon-Abenteuer auf den

Mehr Power für den Trainer. Die Booster-Packs bestehen aus elf Karten und verstärken euer Deck.

diversen Videospielkonsolen: Ihr sammelt Pokémon und lasst sie in Gefechten gegen die Viecher eurer Freunde antreten. Allerdings gestaltet sich das eigentliche Sammeln etwas kostenintensiver als auf dem Game Boy. Als Grundausstattung bietet sich ein Startset an, das neben einem Spielplan, den Regeln und einigen Goodies zwei Kartendecks à 30 Spielkarten enthält. Diese Karten repräsentieren verschiedene Angriffe, Orte, Personen oder Pokémon. Tretet ihr nun gegen einen anderen Trainer an, werden die Karten nach bestimmten Regeln ausgespielt, und wer seine Pokémon und deren Angriffe richtig einsetzt, hat am Ende die Nase vorn. Um euer Deck möglichst mächtig zu machen, müsst ihr so genannte Booster-Packs nachkaufen. Da diese zusätzlichen Kartensets so gemischt sind, dass einige Karten extrem schwierig zu finden sind, hat sich in den USA inzwischen ein reger Handel mit Pokémon-Decks entwickelt, auf dem nur Spieler mit umfangreichem Geldbeutel mithalten können. Für einige seltene Karten werden locker bis zu 30 Dollar verlangt. Da sich die Decks inzwischen zu Statussymbolen unter den Schülern entwickelt haben, kam es in Amerika bereits zu handgreiflichen Auseinandersetzungen in verschiedenen Schulen. Aus diesem Grund haben einige amerikanische Schulen jetzt das Mitbringen der Pokémon-Karten generell verboten. In Deutschland gibt es die Karten seit Anfang November.

Der Einstieg in die Welt der Pokémon. Mit dem Startset erhaltet ihr alles Zubehör für eine erfolgreiche Karriere als Trainer.

Kurioses

Die Invasion der Pokémon macht scheinbar vor nichts halt. In den USA und besonders in Japan zeigt die Manie um die kleinen Viecher sehr merkwürdige Auswüchse. So fliegt beispielsweise seit einiger Zeit der Pokémon-Jet durch die Lüfte über Nippon. Hierbei handelt es sich um eine Boeing 747, auf deren vorderem Rumpf ein gigantisches Pikachu prangt. Der Clou hierbei ist, dass sich auch im Inneren des Jumbo-Jets alles um die Knuddeltierchen dreht: Auf Geschirr, Trinkbechern und Spucktüten des Airliners finden sich bunte Pokémon-Bildchen. Aber auch den Bereich des Alltagskitsches erobern Nintendos Kampftierchen. So liegen im Internet ganze Seiten mit Pokémon-Bettwäsche, Pokémon-Lunchboxen und Sparbüchsen aus Porzellan. Interessanterweise sind es nicht nur Kinder, die der Sammelleidenschaft erliegen: Viele der Fansites im Internet werden von berufstätigen und verheirateten Erwachsenen unterhalten.

Sascha Gliss

INFO

Artikel	ca. Preis	Erscheint in Deutschland
Plüsch-Pikachu (groß)	ca. $ 30	Ja
Plüsch-Pokémons	ca. $ 15	Ja
Electronic Pokémon	ca. $ 10	Ja
Poké Ball Blaster	ca. $ 8	Ja
Power Bouncer	ca. $ 5	Ja

Da die Pokémon-Produkte zum Redaktionsschluss offiziell noch nicht im Handel erhältlich waren, beziehen sich alle Preisangaben auf den amerikanischen Markt.

Nur Fliegen ist schöner ... Zurzeit ist noch unklar, ob der Jet auf Welttour gehen wird.

Pikachu aus Porzellan. In diesem Sparschwein lagert ihr euer Geld fürs nächste Pokémon-Produkt.

Über den Wolken ... Hier seht ihr einige der Artikel, die es an Bord des Pokémon-Jets gibt.

Jetzt neu!

FanOmania
Der Katalog.

Haufenweise cooles Zeug
für jung und alt von:

Die Sendung mit der Maus
Dragonball · Garfield
Janosch · Looney Tunes
Loriot · Mainzelmännchen
Mr. Bean · Muppets
Peanuts · Pokémon
Sailor Moon
Sesamstraße · Simpsons
South Park · Star Trek
Star Wars · Tabaluga
Teletubbies · Walt Disney
und jede Menge
Fun-Artikel ...

Gratis anfordern!

Tel: (0591) 91 43 40
Fax: (0591) 91 43 212

Jetzt den Katalog für
»Friends and Family« anfordern!
Den Coupon ausfüllen, auf
eine Postkarte kleben
und ab damit an:
FanOmania
Postfach 1310
49783 Lingen

FanOmania is a division of FEMP merchandising HGmbH, Lingen

ABSCHNEIDEN & ABSCHICKEN!

Ja! FanOmania · Postfach 1310
49783 Lingen

Name ____ Wohnort ____
Straße ____
PLZ ____ Telefon ____

PO129

Rollenspiel, 1-2 Spieler, Nintendo

POKÉ
BLAUE

Dieses Rollenspiel-Epos feierte zunächst in Japan große Erfolge. Nachdem anschließend die USA vom Sammelfieber gepackt wurden, hat der Kult endlich auch in Deutschland Einzug gehalten. Wir haben die deutsche Version einem ausgiebigen Test unterzogen!

Zu Beginn dürft ihr einen Namen aus einer Liste wählen. Ash heißt der Held standardmäßig.

Gary legt sich gleich am Anfang mit euch an. Schiggy wird mit Bisasam jedoch leicht fertig.

Ihr dürft euch als Erste für ein Pokémon entscheiden. Gary, der Enkel von Prof. Eich ist danach dran.

MON ROTE &
EDITION

Ihr übernehmt die Rolle von Ash und beginnt eure Abenteuer mit dem Entschluss, Pokémon-Trainer zu werden. Am Anfang braucht ihr natürlich ein erstes Pokémon, denn sonst könnt ihr keine anderen Exemplare besiegen oder einfangen. Professor Eich ist der richtige Ansprechpartner für euch, denn er ist absoluter Pokémon-Experte und war früher selbst Trainer. Drei Exemplare aus dieser Zeit hat er noch übrig. Eins davon stellt er euch zur Verfügung. Zur Auswahl stehen Bisasam, Schiggy und Glumanda. Die ersten beiden sind recht gut, um die Gegner der ersten Route zu bewältigen, aber auch Glumanda hat seine Vorteile. Habt ihr euch entschieden, tritt euer Rivale auf den Plan, denn Prof. Eichs Enkel Gary möchte genau wie ihr Pokémon-Meister werden und fordert euch gleich zu Beginn heraus. Habt ihr diesen ersten Kampf überstanden, könnt ihr in die Welt ziehen, um der bes-

„Schnapp' sie dir alle! Dieser Ausspruch beschreibt das Spielziel von Pokémon Rot und Blau vortrefflich."

Dieses Haus ist das Labor von Professor Eich. Hier könnt ihr mehr über die Pokémon erfahren.

DIE UNTERSCHIEDE

Die beiden Editionen unterscheiden sich durch die enthaltenen Pokémon, denn in jedem der Spiele gibt es nur 139 der 150, die folgenden Pokémon findet ihr nur in einer der Editionen und solltet Sie tauschen, um alle 150 zu bekommen. Das Tauschen hat den zusätzlichen Vorteil, dass getauschte Wesen mehr Erfahrungspunkte erhalten und daher schneller aufsteigen können.

In der Blauen Edition sind folgende Pokémon nicht in freier Wildbahn anzutreffen:

In der Roten Edition sind folgende Pokémon nicht in freier Wildbahn anzutreffen:

Auf eurem Weg trefft ihr im hohen Gras meist auf Taubsi oder Rattfratz, und wieder sollte Schiggy hier eine gute Figur machen.

Die anfänglichen Gegner haben meistens eine niedrige Stufe und lassen sich auch aus diesem Grund leicht überwältigen.

Im Pokémarkt könnt ihr eure Vorräte auffrischen und Pokébälle kaufen. Ohne diese kommt ihr nicht mit dem Pokédex voran.

DIE GEBÄUDE

In jeder Stadt findet ihr ähnliche Gebäude, die für euer Weiterkommen entscheidend sind:

POKÉMON-CENTER

Im Pokémon-Center könnt ihr eure Pokémon wieder auf Vordermann bringen lassen. Die nette Dame hinter der Theke heilt die Pokémon, wenn sie Schaden genommen haben und befreit sie von Vergiftungen und anderen unnatürlichen Zuständen. Außerdem wird die Angriffspower wieder aufgefüllt. Ebenfalls in diesem Gebäude findet ihr den Kabelklub, der euch den Tausch über das Link-Kabel ermöglicht. Davor steht ein PC, von dem aus ihr eingelagerte Gegenstände und Pokémon abrufen könnt.

POKÉMARKT

In diesem Laden bekommt ihr wichtige Gegenstände zur Heilung oder kurzfristigen Verstärkung eurer Pokémon. Auch die Pokébälle sind hier erhältlich. Davon kann man nie genug haben, denn sollten Sie euch ausgehen, könnt ihr euch keine Pokémon mehr schnappen.

ARENA

Jede größere Stadt hat auch eine Arena. Um an der Liga teilnehmen zu können, müsst ihr alle Arena-Leiter besiegen, um die acht Orden zu bekommen.

WOHNHÄUSER

Hier wohnen die verschiedenen Bewohner der Städte und manche können euch wichtige Informationen geben. Ihr solltet immer mit jedem reden, um voranzukommen. In manchen Häusern sind auch Gegenstände zu finden, die ihr nicht kaufen könnt.

„150 (+1) Pokémon sind nur der Anfang, denn mit den nachfolgenden Spielen gibt es auch neue Wesen."

te Pokémon-Trainer zu werden. Grundsätzlich ist es wichtig, immer genügend Pokébälle (mit diesen könnt ihr die Pokémon fangen) dabei zu haben, denn nichts ist ärgerlicher als ein neues Pokémon, das man nicht einfangen kann.

Auf zur Arena

Eines eurer Ziele ist, in die Pokémon-Liga zu gelangen, was eigentlich kein großes Problem ist, denn zur Liga findet ihr recht früh. Leider lässt man euch zu

Selbst die ersten Pokémon solltet ihr fangen, um den Eintrag im Pokédex zu bekommen.

Der Eintrag im Pokédex zeigt Größe, Gewicht und die Fähigkeiten des Pokémon an.

Nicht weit von eurem Start in Alabastia, könnt ihr das beliebteste Pokémon Pikachu finden.

Habt ihr Pikachu erwischt, könnt ihr es zu den anderen in den Pokédex eintragen.

DIE ARENA-LLEITER UND DIE ORDEN

In den Arenen trefft ihr auf die Arena-Leiter und müsst euch dem Kampf stellen, um den entsprechenden Orden zu erhalten. Zusätzlich werdet ihr oftmals mit nützlichen Gegenständen belohnt, den sogenannten VM (versteckte Maschinen) und TM (technische Maschinen).

FELSORDEN

Ort: Marmoria City
Arena-Leiter: Rocko

Von Rocko bekommt ihr den Felsorden, der eure Pokémon etwas stärker macht und ihr könnt die VM Blitz danach jederzeit einsetzen, mit der ihr Höhlen beleuchten könnt. Außerdem findet ihr die TM34, die einem Pokémon die Fähigkeit „Geduld" beibringt. Rockos Gesteins-Pokémon lassen sich mit Bisasam oder Schiggy leicht besiegen. Mit Glumanda wird es allerdings schwieriger.

QUELLORDEN

Ort: Azuria City
Arena-Leiter: Misty

Misty verleiht euch den Quellorden, der euch Kontrolle über Pokémon bis zur 30. Stufe gibt. Die VM Zerschneider bekommt ihr, um damit Büsche aus dem Weg räumen zu können. Auch die TM11 kann hier gefunden werden und bringt einem Pokémon den Angriff „Blubbstrahl" bei. Zunächst müsst ihr aber mit Mistys Wasser-Pokémon fertig werden. Mit Pflanzen und Elektro-Pokémon ist es allerdings zu schaffen.

SUMPFORDEN

Ort: Saffronia City
Arena-Leiter: Sabrina

Diese Arena-Leiterin stellt Psycho-Pokémon zum Kampf auf. Diese sind nicht leicht zu besiegen, aber wenn ihr Käfer- oder Geist-Pokémon einsetzt, gibt es kaum Probleme. Mit dem Sumpforden gehorchen euch dann Pokémon bis zur 70. Stufe. Die TM46, die einem Pokémon den Angriff „Psychowelle" beibringt, gibt es als zusätzlichen Preis.

SEELENORDEN

Ort: Fuchsania City
Arena-Leiter: Kago

Kago ist ein Ninja-Meister und hetzt seine Gift-Pokémon auf euch. Psycho- und Erde-Pokémon sind hier die richtige Wahl, um den Seelenorden zu bekommen, der die Verteidigungsstärke eurer Pokémon verbessert. Die VM Surfer versetzt euch in die Lage, Wasser zu überwinden und die TM06 verleiht einem Pokémon die „Toxin"-Fähigkeit.

DONNERORDEN

Ort: Orania City
Arena-Leiter: Major Bob

Um zu diesem Arena-Leiter zu kommen müsst ihr erst ein Schalterrätsel lösen. Habt ihr dann noch den Kampf mit den Elektro-Pokémon hinter euch, bekommt ihr den Donnerorden, der eure Pokémon etwas flinker macht. Auch die VM Flug erhaltet ihr nach diesem Kampf, damit können eure Pokémon fliegen. Die TM24 kann einem Pokémon die Attacke „Donnerblitz" beibringen.

FARBORDEN

Ort: Prismania City
Arena-Leiter: Erika

Diese auf Pflanzen-Pokémon spezialisierte Arena-Leiterin kann euch den Farborden überlassen, der euch die Kontrolle über Pokémon bis zur 50. Stufe verschafft. Ihre Pokémon sind mit Feuer- und Käfer-Pokémon schnell erledigt. Natürlich gibt es auch hier einen zusätzliche Preis: Die VM Stärke, die euren Pokémon ermöglicht, Felsen aus dem Weg zu räumen und die TM21, die einem Pokémon die Attacke „Megasauger" beibringt.

VULKANORDEN

Ort: Zinnoberinsel
Arena-Leiter: Pyro

Feuer ist das Element dieses Arena-Leiters und dementsprechend hat er auch seine Pokémon gewählt. Das Feuer lässt sich aber mit Wasser-Pokémon schnell löschen. Der Vulkanorden verstärkt die Angriffsstärke, aller Pokémon-Spezialattacken. Als zusätzlichen Preis gibt es hier die TM38, mit der ein Pokémon den „Feuersturm" erlernt.

ERDORDEN

Ort: Vertiania City
Arena-Leiter: Giovanni

Die Arena in Vertania City wird während des Spiels wieder geöffnet und ihr könnt endlich auch Giovanni herausfordern. Die Erde-Pokémon seines Teams haben es in sich, lassen sich aber mit Wasser- und Eis-Pokémon stoppen. Dann bekommt ihr den Erdorden, durch den euch alle Pokémon der Welt gehorchen, wenn ihr sie fangt. Die TM 27 könnt ihr zusätzlich bekommen und damit einem Pokémon „Geofissur" beibringen.

Mit allen acht Orden dürft ihr dann endlich in die Pokémon-Liga, um dort gegen die besten Trainer des Landes anzutreten.

DIE ANDEREN TRAINER

Auf eurem Weg durch die Wälder und Ebenen des Landes trefft ihr immer wieder auf andere Pokémon-Trainer, die euch zum Kampf herausfordern. In den meisten dieser Begegnungen könnt ihr nicht ausweichen und das solltet ihr auch nicht, denn der Kampf ist die einzige Möglichkeit, eure Pokémon richtig zu trainieren. Die Kämpfe gegen andere Trainer helfen euch auch dahinter zu kommen, welche Pokémon wann einzusetzen sind. Wechselt euer Pokémon, wenn ihr feststellt, dass es nicht effektiv genug angreift.

Trotz der nicht vollständigen Game-Boy-Color-Unterstützung sind einige Pokémon recht farbenprächtig.

Beherrscht eines eurer Pokémon den Zerschneider, dann könnt ihr hinter der Theke des Museums einen Bernstein bekommen.

diesem Zeitpunkt noch nicht hinein, denn am Eingang müsst ihr den ersten Orden vorzeigen. Dieser Felsorden wird euch in Marmoria City verliehen, wenn ihr den Arena-Leiter Rocko herausfordert und besiegen könnt. Habt ihr das geschafft, lohnt es sich aber nicht, zur Liga zurückzugehen, denn ein paar Meter nach dem Eingang verlangt man von euch den zweiten Orden. Damit man euch wirklich in die Liga hineinlässt, braucht ihr alle acht Orden aus den Arenen der Städte. For-

„Endlich ein Game-Boy-Rollenspiel, das kein einsames Vergnügen bleiben muss."

SELTENE POKÉMON

Seltene Pokémon können teilweise nur ein einziges Mal in freier Wildbahn angetroffen werden. Daher ist es wichtig, den entsprechenden Kampf zu gewinnen, um das Pokémon fangen zu können. Andere Pokémon gibt es nur, wenn ihr die entsprechenden Gegenstände dazu habt. Hier die seltenen Pokémon:

#138 AMONITAS

Diese Wasser- und Gestein-Pokémon bekommt ihr nur, wenn ihr euch auf der Jagd nach den Fossilien im Mondberg für das Helixfossil entscheidet.

#131 LAPRAS

Diese gemütlichen Wasser-Wesen können nicht nur im Kampf eingesetzt werden. Auch als Transportmittel sind sie ausgezeichnet geeignet.

#139 AMOROSO

Dieses Pokémon ist die Weiterentwicklung von Amonitas und kann dementsprechend auch nur über das Helixfossil gefunden werden.

#132 EVOLI

Evoli trefft ihr nur ein einziges Mal im Spiel, daher fällt die Entscheidung über eine Verwandlung besonders schwer. Durch den Einsatz verschiedener Steine könnt ihr selbst eine Verwandlung einleiten.

#140 KABUTO

Habt ihr euch im Mondberg für das Domfossil entschieden, könnt ihr dieses Pokémon erhalten, das ebenfalls den Typ Wasser und Gestein vereint.

#137 PRYGON

Dieses kristalline Pokémon wurde von Wissenschaftlern im Cyberspace-Labor entwickelt.

#141 KABUTOPS

Auch diese Weiterentwicklung des Kabuto bekommt ihr nur, wenn ihr das Domfossil mitnehmt und das Kabuto bis zum 40. Level trainiert.

#144 ARKTOS

Auch dieses Pokémon könnt ihr nur einmal bekämpfen und einfangen, danach bleibt es für immer verschwunden. Das Pokémon vereint Flug und Eis. Außerdem ist es eines der mystischen Pokémon.

#142 AERODACTYL

Dieses Pokémon vereint als einziges Flug und Gestein. Um es zu bekommen, solltet ihr den Altbernstein ins Labor auf der Zinnoberinsel bringen.

#145 ZAPDOS

Das zweite der mystischen Pokémon ist ein wertvoller Mitstreiter, denn es vereint Elektro und Flug. Eine „elektrisierende" Mischung.

#150 MEWTU

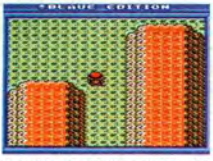
Dieses Psycho-Pokémon ist eine genetische Züchtung und besitzt hervorragende Kampfeigenschaften. Daher gehört es auch zu den begehrtesten Wesen.

#146 LAVADOS

Als drittes und letztes mystisches Pokémon vereint es die Elemente Flug und Feuer. Besonders sein Feuerwirbelwind kann euren Pokémon bei der Begegnung gefährlich werden.

Schilder findet ihr in Städten und auf allen Wegen. Meist zeigen sie die Richtung an oder geben wichtige Trainer-Tipps.

Im Museum könnt ihr euch Fossilien seltener Pokémon ansehen. Außerdem erfahrt ihr von Fossilien, die im Mondberg zu finden sind.



In Höhlen trefft ihr ständig auf wilde Pokémon.

In den düsteren Gängen fühlen sich Zubats wie zu Hause.

dert also in jeder Stadt den Arena-Leiter heraus, dadurch bekommt ihr die begehrten Orden und darüber hinaus oftmals nützliche Gegenstände.

Was macht wer?

In jedem Kampf ist die Wahl des richtigen Pokémon entscheidend, denn besonders die Arena-Leiter haben meist starke Wesen zur Verfügung. Welches Pokémon gegen welches die besten Chancen habt, könnt ihr der Typen-Tabelle entnehmen. Insbesondere Pokémon mit gegensätzlichen Elementen haben Probleme. Pikachu ist das wohl prominenteste Beispiel. Als Elek-

Vor dem Mondberg befindet sich ein Pokémon-Center. Ihr könnt immer die Höhle verlassen, um dort eure Pokémon zu heilen.

Die boshaften Mitglieder des Team Rocket trefft ihr ebenfalls in den Höhlen, aber auch in Städten treiben sie ihr Unwesen.

Rettan gehört zu den Pokémon, die ihr in der Blauen Edition bei anderen Trainern sehen könnt. In freier Wildbahn kommt es nicht vor.

POKÉMON-TYPEN IN DER ÜBERSICHT

VERTEIDIGER →

ANGREIFER ↓	Normal	Feuer	Wasser	Elektro	Pflanze	Eis	Kampf	Gift	Boden	Flug	Psycho	Käfer	Gestein	Geist	Drache
Normal	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	-	—	+
Feuer	+	-	-	+	++	++	+	+	+	+	+	++	-	+	—
Wasser	+	++	-	-	-	+	+	+	++	+	+	+	++	+	-
Elektro	+	+	++	-	-	+	+	-	—	++	+	+	+	+	-
Pflanze	+	-	++	+	-	+	+	+	++	-	+	-	++	+	-
Eis	+	-	-	+	++	-	+	+	++	++	+	+	++	+	++
Kampf	++	+	+	+	+	++	+	-	+	-	-	-	++	—	+
Gift	+	+	+	+	++	+	+	-	-	+	+	++	-	-	+
Boden	+	++	+	++	-	+	+	++	+	—	+	-	++	+	+
Flug	+	+	+	-	++	+	++	+	+	+	+	++	-	+	+
Psycho	+	+	+	+	+	+	++	++	+	+	-	+	+	+	+
Käfer	+	-	+	+	++	+	-	+	+	-	++	+	+	-	+
Gestein	+	++	+	+	+	++	-	+	-	++	+	++	+	+	+
Geist	—	+	+	+	+	+	+	+	+	+	++	+	+	+	+
Drache	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	++

++ Sehr effektiv, + Recht effektiv, - Wenig effektiv, — Nicht effektiv

Wird ein Zubat von Pikachu unter Strom gesetzt, ist es meistens sofort erledigt.

Azuria ist eine Stadt mit viel Wasser, daher gibt es in der hiesigen Arena den Quellorden.

Das Eimer-Rätsel müsst ihr lösen, um Major Bobs Sicherheitssystem zu überwinden.

tro-Pokémon kann es die gut leitenden Wasser-Wesen mit Leichtigkeit ausschalten, trifft es aber auf ein Erd-Wesen, hat es kaum eine Chance. Da ihr jeweils maximal sechs Pokémon bei euch

„Der Anime-Rollenspielkult aus Japan erfasst Europa."

haben könnt, solltet ihr besonders vor einem Arena-Kampf ins Pokémon-Center gehen, um dort über den Computer jeweils die Richtigen aus der entsprechenden Box (in Boxen könnt ihr die Pokémon lagern) zu nehmen. Lasst sie auch gleich kostenlos heilen, damit sie für den bevorstehenden Kampf bereit sind.

Technisches Mittelmaß

Aus technischer Sicht bieten die beiden Spiele kaum Neues. Die Grafik und der Sound sind mit den Zelda-Game-Boy-Rollenspielen vergleichbar und reißen dementsprechend nicht vom Hocker. Die Module sind sowohl auf dem normalen Game Boy, als auch auf dem Game Boy Color zu verwenden und emulieren daher eine Farbdarstellung, wenn diese gewünscht wird. Ein kleiner Tipp für angehende Pokémon-Fans, die vielleicht nicht über einen Game Boy verfügen:

Die Digda-Höhle ist nach ihren Bewohnern benannt. Die Boden-Pokémon können einem ganz schon zu schaffen machen.

Das Spiel lässt sich wunderbar mit dem Super Game Boy spielen. Dieses Zusatzgerät ist für das gute alte Super Nintendo, dem 16Bit-Vorläufer des Nintendo 64, erhältlich und bringt Game-Boy-Spiele auf den Fernsehbildschirm. Allerdings kann man bei dieser Lösung keine Pokémon tauschen.

Thomas Rosato

MEINE MEINUNG!

Bei Pokémon geht es weniger um das Rollenspiel als um die Sammelleidenschaft, daher lässt sich auch der kampflastige Spielverlauf erklären. Wird man aber erst einmal vom Pokémon-Fieber gepackt, will man wirklich alle 150 Kreaturen finden und einfangen. Besonders gut hat mir bei dieser Sammelei die Möglichkeit gefallen, über das Link-Kabel Pokémon zu tauschen und Multiplayer-Kämpfe zu bestreiten. Ein nettes Spiel, das euch nicht vor zu große Herausforderungen stellt und trotzdem lange Spaß macht. Pokémon ist ein japanisches Kultspiel mit hohem Suchtfaktor – ob sich daraus in Europa jedoch ein ebensolcher Kult entwickelt, wird sich zeigen. *Thomas*

Das Innere spiegelt meist die Typenzugehörigkeit der Arenen wieder. Mistys Wasser-Pokémon sind in einem Schwimmbad untergebracht.

Setzt ein Pflanzen-Pokémon auf das Digda an.

Das Elektro-Pokémon Voltobal lässt sich nur ungern fangen.

Sollte man ein schlafendes Pokémon wecken?

BEWERTUNG

Titel: .....*Pokémon Rote Edition*
Titel: .....*Pokémon Blaue Edition*
Genre:.....*Rollenspiel*
Spieler: *1-2*
Schwierigkeitsgrad:.....*Mittel*
Save Game: .....*Ja*
Levels:.....*8 Arenen und die Liga*
Preis:.....*jeweils ca. DM 50,-*
Hersteller:.....*Nintendo*
Entwickler:.....*Nintendo*
Handbuch/Sprache:.....*Dt./dt. Texte*
Release: .....*Bereits erhältlich*

Grafik: *72%*
Sound: *65%*
Dauerspaß: *91%*

Gesamtwertung: **91%**

Beurteilung: Die beiden ersten Pokémon-Editionen bieten umfangreichen Rollenspielspaß um 150 Wesen. Die eher einfache und gradlinige Geschichte führt euch durch die ausgedehnte Welt der Pokémon und stellt euch vor immer neue Herausforderungen.

Oben links befindet sich die Entwicklungshöhle, die ihr treffen müsst, um eure Pokémon weiterzuentwickeln.

Den Pokédex, in dem die gesammelten Pokémon aufgelistet sind, gibt es auch bei Pokémon Pinball.

Flipper, 1 Spieler, Nintendo

POKÉMON PINBALL

Die Pokémon-Euphorie in Japan kennt weiterhin keine Grenzen. Um dem Boom gerecht zu werden und um es weiterhin munter in der Firmenkasse klingeln zu lassen, lässt sich Nintendo daher immer ungewöhnlichere Produkte wie etwa Pokémon Pinball einfallen. Wir haben die amerikanische und japanische Version des Flippers unter die Lupe genommen und waren angenehm überrascht. Das Teil hat spielerische Substanz und sogar eine Besonderheit zu bieten. Das Modul verfügt nämlich über ein eingebautes Rumble Pak.

Wie auch bei den klassischen Pokémon Rot- und Pokémon Blau-Spielen soll auch bei diesem Ableger die Sammelleidenschaft angesprochen werden. Im – zumindest bei der japanischen Fassung – quitschgelben Modul schlummern nämlich die ersten 150 Pokémon, die ihr durch geschicktes Spiel zunächst fangen und dann ausbilden könnt und müsst. Einige der Wesen sind ja bekanntermaßen Weiterentwicklungen von anderen. So ist etwa Bisaknosp die nächste Evolutionsphase von Bisasam. Daher gibt es auch keine normale, handelsübliche Kugel sondern den legendären Pokéball, der zum Schnappen der Knuddelwesen eingesetzt wird. Es gibt zwei Tische, die – welch Wunder – mit „Rot" und Blau" tituliert wurden. Der rote Tisch ist dabei eher für Einsteiger geeignet, die blaue Maschine hingegen ist vom Schwierigkeitsgrad ziemlich deftig. Die Tables sind übrigens zweigeteilt. Wenn der Pokéball von der unteren in die obere Hälfte (und umgekehrt) kommt, dann wird das Bild umgeschaltet – Scrolling gibt

Geschafft – dieses Pokémon geht gleich in unseren Besitz über.

Geschafft – dieses Pokémon geht gleich in unseren Besitz über.

Geschafft – dieses Pokémon geht gleich in unseren Besitz über.

es nicht. Mit dem Steuerkreuz bewegt ihr das linke Paddle, mit der A-Taste das rechte. Mit der B-Taste hingegen rüttelt ihr an den virtuellen Tischen, in der Hoffnung, der Kugel eine andere Richtung zu geben. Anders als bei richtigen Automaten gibt es keinen Tilt.

Memories

Bekanntermaßen sind die Pokémon an den unterschiedlichsten Orten verteilt. Wer sich wirklich alle schnappen will, muss daher im Original die unterschiedlichsten Orte wie etwa die Städte Cerulean und Vermilion oder die Safari-Zone besuchen. Pokémon-Kenner werden sich beim Flipper sofort heimisch fühlen, denn hier wurde dasselbe System angewendet. Durch geschicktes Spiel könnt ihr einen Slot in der Mitte der Tische öffnen, der euch zu eben diesen Locations und den dortigen Pokémon führt.

Pinball-Action in Reinkultur

Alles, was ihr von einem „echten" Flipper kennt, gibt es auch bei Pokémon Pinball. Seien es nun Bumper, verschiedene Rampen, Spinner, oder verschiedene Minispiele. Sobald ihr nämlich drei Pokémon gefangen habt, erscheint in der Mitte des unteren Spielfelds der bereits erwähnte Slot. Wenn ihr diesen nun trefft, werdet ihr auf eine völlig neue Fläche befördert, bei der durch geschicktes Spiel Punkte in rauen Mengen einfahren könnt. Dort müsst ihr unter anderem die Pokémon Digda und Gengar fix und mehrmals mit dem Pokéball treffen, um sie zu besiegen. Im Hintergrund läuft dabei nämlich ein erbarmungsloses Zeitlimit ab. Eine Multiball-Funktion war nicht zu entdecken, aber immerhin mutiert der Pokéball später zum Ultra- oder Master-Ball. Wenn ihr diesen Status erreicht, könnt ihr ebenfalls ordentlich Punkte scheffeln. Ein Beispiel: Wenn mit dem Master-Ball gespielt wird, dann gibt es für jeden Treffer die fünffache Punktzahl.

Das Modul verfügt über ein eingebautes Rumble-Pak, welches eine AAA-Batterie benötigt. Der Schütteleffekt ist bemerkenswert gut gelungen.

Pikachu

Der allseits beliebte Pikachu hat bei Pokémon Pinball sozusagen eine Doppelfunktion. Zum einen könnt ihr das gelbe Wesen natürlich erspielen, zum anderen fungiert er als Helfershelfer. Im unteren Bereich des Screens fristet Pikachu sein Dasein und kann von euch auf der rechten oder linken Side Lane platziert werden. Sollte der Pokéball dort ins vermeintliche Aus rollen, dann fängt Pikachu ihn auf, lässt einen „Pikaaaaaaaaaa"-Schrei los und bringt ihn dann wieder ins Spiel. Wenn ihr Glück habt und das richtige Extra einstreicht, dann werden sogar gleich beide Gefahrenzonen von Pikachu „bewacht", was die Sache natürlich viel leichter macht. Apropos Extras: Neben fetten Punkteboni winken andere feine Goodies wie etwa ein Extraball oder ein Ballsaver. Zwei interessante Features noch zum Schluss: Durch die Infrarotschnittstelle eures Game Boy könnt ihr die erzielten High Scores mit denen eines Freundes austauschen. Wer das nötige Zubehör hat, kann seine Rekorde sogar mit dem Game-Boy-Printer ausdrucken.

Marco Marzinkowski

ERSTER EINDRUCK

Titel:	*Pokémon Pinball*
Genre:	*Flipper*
Spieler:	*1*
Levels:	*2 Tische*
Rumble Pak-Unterstützung	*Ja*
Expansion-Pack	*Xxxxx*
Hersteller:	*Nintendo*
Preis:	*Tba.*
Sprache:	*Dt./tba.*
Release:	*Tba.*
Einschätzung:	*Super*

Beurteilung: Denkt bloß nicht, mit Pokémon Pinball will Nintendo die Euphorie um die Knuddelwesen nur mit einem lieblosen Produkt ausschlachten. Ähnlich wie etwa Kirby's Pinball Land bietet das Modul Spielspaß pur und Motivation für viele Monate.

Fotosafari, 1 Spieler, Nintendo

POKÉMON SNAP

Mit Pokémon Snap für das N64 vereint Nintendo eine innovative Spielidee mit hervorragender Grafik. Wer glaubt, dass sich nur Japaner mit dem fortschrittlichen Gameplay anfreunden könnten, irrt. Denn Pokémon Snap treibt jedem Fan die Freudentränen in die Augen.

Pokémon Snap versetzt euch auf eine unerforschte Pokémon-Insel, auf der ihr unter Anleitung von Professor Eich bestmögliche Fotografien von den lustigen Kreaturen anfertigen müsst. Zu diesem Zweck besteigt ihr ein Schienenfahrzeug oder ein Boot und lasst euch über Strandregionen, durch Vulkankrater oder Sümpfe bewegen. Die Geschwindigkeit und Richtung der Fahrt könnt ihr nicht direkt beeinflussen. Das gibt euch Gelegenheit, euch voll auf die Kameraarbeit zu konzentrieren. Dabei vermittelt euch der Analog-Controller das Gefühl, das Objektiv professionell auf die Bewohner und Geschehnisse der Wunderwelt ausrichten zu können. Wenn ihr seht, wie sich Kokuna von der Decke seilen, Magneton eine Formation bilden oder Quaputzi aus dem Gebüsch springen, betätigt ihr die Zoom-Funktion und drückt auf den Auflöser. Habt ihr alle Filme verschossen oder ist die automatische Safari beendet, bewertet Professor Eich eure Foto-Ausbeute. Zuvor dürft ihr – wie ein Profi-Fotograf – selbst wählen, welche Bilder ihr eurem Mentor vorlegen wollt. Belohnt werdet ihr mit Geld, dem Zugang zu neuen Inselabschnitten und speziellen Lockmitteln, mit denen ihr beim nächsten Ausflug die Pokémon zu spektakulären Kapriolen anregen könnt.

Während ihr in eurem Boot durch den Sumpf schaukelt, könnt ihr von dem am Ufer stehenden Flegmon wertvolle Porträts schießen.

Fotografier' sie alle!

Technisch stellt Pokémon Snap einen Quantensprung dar. In perfekter Grafik und mit flüssiger Animation zeigt euch Nintendo, wie Tauboga durch die Lüfte schweben, Dodu über Dünen flitzen oder Pikachu sich mit der Pfote die Augen reibt. Und wenn Lektrobal explodieren, Gallopa mit einem Feuerschweif durchs Gebirge traben oder Kangama einen Tanz aufführen, werdet ihr durch erstaunliche Spezialeffekte verblüfft. Weil der Titel auch das Verhalten der einzelnen Pokémon-Arten untereinander betont, könnt ihr bei jeder Fahrt Neues entdecken. Da ihr nicht

Im Pokémon-Report-Album werden eure besten Schnappschüsse aufbewahrt. Dieses Bild zeigt, wie sich ein Pulk Digda aus dem Erdreich der Höhle herauswindet.

Bitte recht freundlich! Um die Metamorphose von Glumanda zu Glurak anzustoßen, kippt ihr Glumanda durch einen gezielten Apfelwurf in einen Lavatümpel.

Alle meine Enton. Das gelbe Wasser-Pokémon, das einem Schnabeltier ähnelt, lässt sich gemütlich im Fluss treiben.

Um den behäbigen Relaxo aus seinem Schlummer auf der Blumenwiese zu reißen und bessere Shots von ihm zu machen, müsst ihr euch etwas einfallen lassen.

Habt ihr viele brauchbare Fotos gemacht, belohnt euch Professor Eich mit neuen Gegenständen, die ihr bei weiteren Ausflügen sinnvoll einsetzen dürft.

Pokémon Snap bietet euch die Gelegenheit, das Zusammenleben der einzelnen Pokémon in freier Wildbahn zu beobachten. Hier seht ihr, wie Mauzi hinter Taubsi herjagt.

Dank hervorragender Animationstechnik stellt sich das Feuerross Gallopa überzeugend auf die Hinterbeine.

nur den Professor zu lobenden Ausrufen bringen, sondern auch eure Pokémon-Galerie mit tollen Porträts vervollständigen wollt, werdet ihr zum rasenden Reporter: Bis ihr zum Beispiel Apollo, der nur als Nebelwolke durch Höhlen schwebt, erfolgreich auf die Platte bannt oder Goldini im Luftsprung erwischt, vergehen unzählige vergnügte Stunden. Und um eine Schleuse zu öffnen, eine Gesteinsblockade zu sprengen oder eine Mutation zu bewirken, müsst ihr die zwischenzeitlich erhaltenen Äpfel, das Betäubungsgas oder die Flöte geschickt einsetzen.

Florian Brich

ERSTER EINDRUCK

Titel:	*Pokémon Snap*
Genre:	*Fotosafari*
Spieler:	*1*
Levels:	*–*
Rumble-Pak-Unterstützung	*Nein*
Expansion Pak	*Nein*
Hersteller:	*Nintendo*
Preis:	*tba.*
Sprache:	*tba.*
Release:	*tba.*
Einschätzung:	*Super*

Beurteilung: Pokémon Snap wird eine Offenbarung für jeden Pokémon-Fan. Endlich dürft ihr die euch vertrauten Pokémon in einem farbenprächtigen Polygonkostüm bestaunen. Musstet ihr euch Mimik, Bewegungen und Artverhalten eurer Lieblinge bei den Game-Boy-Versionen noch in eurer Fantasie ausmalen, haucht die überlegene Technik des N64-Tempels den Pokémon eine Extraportion Leben ein. Und obwohl das Spielkonzept für europäische Ohren zunächst ungewöhnlich klingen mag, entzückt es jede Sammlernatur. Versteckte Abkürzungen, geheime Mechanismen und die Gegenstände, durch die ihr auch auf alten Pfaden Neues bewirken könnt, sorgen für eine unermessliche Langzeit-Motivation. Allein um sich diese perfekte Illusion eines virtuellen Pokémon-Fotokurses zu gönnen, lohnt sich die Anschaffung der N64-Konsole.

INFO

Star-Allüren

Natürlich ist auch der Star unter den Pokémon – Pikachu – in dem Pokémon-Snap-Biotop anzutreffen. Obwohl ihr das elektrisch geladene Wunderwesen in nahezu jeder Safari-Umgebung seht, sind gute Schnappschüsse nicht leicht zu bekommen. Während es euch gleich zu Beginn der Strandpassage grüßt, weicht es in anderen Stufen scheu aus. Da Pikachu selten an einer Stelle verweilt, sondern herumtollt und mit anderen Pokémon spielt, sind scharfe Fotos schwer zu bekommen. Daher solltet ihr ihn mit Äpfeln nahe an euren Schienenwagen heranlotsen. Vom Einsatz des Betäubungsgases ist abzuraten, da Pikachu dann platt auf dem Boden liegt und ihr nur seinen markanten Schweif ins Bild bekommt. Nintendo hat wohl daran getan, den Werbe- und Sympathieträger der Pokémon-Serie so oft im Spiel erscheinen zu lassen. Allein die Hatz auf das beste Bild von Pikachu treibt die Motivationskurve steil nach oben.

Der schöne Rücken kann kaum entzücken. Erfahrene Pokémon-Jäger locken das Pokémon mit Äpfeln oder ziehen durch ihr Flötenspiel die Aufmerksamkeit der Maus mit dem gezackten Sterz auf sich.

Wenn ihr euch ernsthaft bemüht, könnt ihr den Star unter den Pokémon bildschirmfüllend auf den virtuellen Film bannen.

Rollenspiel, 1-2 Spieler, Nintendo

POKÉMON STADIUM

Pokémon Stadium war in Japan das erste Pokémon-Spiel für das N64 – zudem war es das erste Spiel, das die Verbindung von Game-Boy- und N64-Spielen ermöglichte. Der erste Teil der Stadium-Reihe wird zwar nicht in Deutschland erscheinen, vorenthalten wollten wir euch den interessanten Erstling aber dennoch nicht!

Ursprünglich war *Pokémon Stadium* für das 64DD geplant, im Zuge der japanischen Pokémon-Euphorie sollte das Spiel einer der wichtigsten Titel für den neuen Hardwarezusatz werden. Aufgrund der immer weiteren Verschiebung des 64DD-Starts entschied man sich bei Nintendo letztendlich dazu, das Spiel auf einem Modul zu veröffentlichen – zudem sollte der Titel die schleppenden N64-Verkäufe in Japan ankurbeln. Zwar konnte *Pokémon Stadium* dadurch nicht mehr von den Vorteilen des 64DD-Mediums profitieren, doch eine andere Hardware wurde sogar gleich im Paket mit dem Spiel verkauft: das so genannte 64GB-Pak. Schließlich sollte *Pokémon Stadium* weniger ein eigenständiges Spiel sein, als vielmehr eine Ergänzung der Pokémon-Produktreihe.

Kein „normales" Spiel

Grundsätzlich ist *Pokémon Stadium* nur eine stark aufgemotzte Version des Kampfbildschirms, den ihr bei den Game-Boy-Versionen immer wieder zu sehen kriegt. Die bekannten Regeln gelten auch hier und die Handhabung gestaltet sich dank der vielen Knöpfe des N64-Controllers eine Ecke flotter als auf dem Game Boy. Dementsprechend sind die Eingriffsmöglichkeiten relativ beschränkt: Ihr könnt lediglich eine Kampfaktion starten, ein anderes Pokémon in den Kampf schicken oder einfach aufgeben. Anstatt der einfachen Grafik der Handheld-Version bietet die N64-Version selbstverständlich eine aufwendige Präsentation. Hier kämpfen hervorragend animierte Pokémon gegeneinander und heizen dem anderen jeweils mit teilweise beeindruckenden Magieattacken ein. Ob Feueratem, riesige Flutwellen oder geschickte Verteidigungsaktionen, mit tollen Grafikeffekten setzt Nintendo die Duelle sehr gut in Szene. Dabei haben die Entwickler sich

Die Kämpfe sind strikt rundenbasiert: vor der Kommandoeingabe tut sich hier gar nichts.

Einige Angriffe werden von solchen bildschirmfüllenden psychedelischen Effekten begleitet.

Jedes neu ins Match kommende Pokémon wird zuerst mit einer bedrohlichen Pose präsentiert.

Die Darstellung des Feuers ist als sehr gelungen zu bezeichnen.

jedoch niemals übernommen, denn selbst die bombastischsten Attacken zwingen das N64 hier nicht in die Knie. Der sinfonische Soundtrack und ein nimmermüder japanischer Kommentator, der sich den Mund fusselig redet, vervollständigen den sehr guten Eindruck, den die Kampfsequenzen auf dem N64 machen. Hierbei steht neben einem Free-Battle-Modus für frei festsetzbare Kämpfe jeder Art auch ein Turniermodus zur Wahl. Bei letzterem könnt ihr mit einer Truppe eurer Wahl um mehrere verschiedene Pokale in unterschiedlichen Klassen antreten.

Importierte Pokémon

Normalerweise könnt ihr bei *Pokémon Stadium* aus 40 Pokémon wählen, um eure Truppe für den Kampf zusammenzustellen. Im Zusammenhang mit den Game-Boy-Versionen könnt ihr allerdings eure dort erspielten Pokémon auf das N64 übertragen. *Pokémon Stadium* bietet dazu umfangreiche Verwaltungsfunktionen, die das Kopieren von Spieldaten vom Game-Boy-zum N64-Modul und umgekehrt ermöglicht. Dadurch könnt ihr letztendlich eure Game-Boy-erfahrenen Pokémon gegen die eines Freundes antreten lassen – diesmal in prächtiger N64-Grafikqualität, versteht sich! Oder ihr tretet mit euren Pokémon in den diversen Turnier-Wettberwerben an und testet eure Fähigkeiten als Trainer.

Viele zusätzliche Features

Die hochauflösenden Menüs des Spiels erleichtern es euch, die Übersicht über eure Pokémon-Sammlung zu bewahren. Ihr könnt hier nicht nur ihre Fähigkeiten und Kampftechniken überblicken, sondern sogar ihre Fundorte innerhalb des Game-Boy-Spiels nachschlagen. Eine ganze Pokémon-Enzyklopädie steht euch dazu zur Verfügung. Zu jedem Pokémon sind natürlich auch die Polygonmodelle zu betrachten, die ihr nachher im Stadion oder der Arena kämpfen seht. Besonders ungewöhnlich ist die Möglichkeit, über das N64 auf dem Fernseher die Ga-

Die Energiestrahlen sehen bei Pokémon Stadium sehr überzeugend aus.

Schnappschuss: schnelle Schnitte und solche Blendeffekte gestalten die Kämpfe dramatisch.

Manche Angriffe verwandeln den Bildschirm in ein Flammenmeer.

In den umfangreichen Menüs könnt ihr euch 3D-Modelle eurer Pokémon anschauen.

Super Game Boy fürs N64? Mit Pokémon Stadium könnt ihr das Game-Boy-Pokémon auf dem Fernsehbildschirm spielen.

Die Nahaufnahme zeigt, wie gut die Darstellung der Pokémon auf dem N64 gelungen ist.

me-Boy-Module spielen zu können, sofern ihr sie eingesteckt habt – wer also vor einem Kampf auf dem N64 noch etwas erledigen will, muss nicht erst seinen Game-Boy rauskramen und das Modul umstecken! Dies erinnert an die Funktion des Super Game-Boy fürs Super Nintendo und lässt die Frage aufkommen, wieso Nintendo diese Funktion auf die Pokémon-Spiele beschränkt. Importfans seien übrigens gewarnt: Die japanischen Menüs sind zwar mit etwas Übung zu meistern, doch funktioniert das japanische *Pokémon Stadium* nur mit den ebenfalls japanischen Game-Boy-Modulen – wer ein amerikanisches oder deutsches *Pokémon*-Modul benutzen will, muss auf die entsprechende Version des N64-Spiels warten!

Die Nachteile des Erstlings

Mag *Pokémon Stadium* seinerzeit hervorragend gewesen sein, der in jeder Hinsicht bessere Nachfolger beraubt es seiner Existenzberechtigung. Beispielsweise können im ersten Teil nur zwei Pokémon-Trainer gegeneinander antreten, während es bei Teil 2 gleich vier sind. Auch stehen beim zweiten *Pokémon Stadium* von Anfang an alle 1501 Pokémon zur Wahl und diverse Minigames sorgen für Auflockerung des Gameplays – bei Teil 1 Fehlanzeige. Nur allzu verständlich, dass Nintendo euch den ersten Teil einfach vorenthalten wird – in Deutschland soll nur der Nachfolger erscheinen. Das allerdings ohne die „2" unter dem Titel *Pokémon Stadium* – man kann ja schlecht mit einem zweiten Teil anfangen, wenn es noch keinen ersten gegeben hat!

Michael Pruchnicki

INFO

Anschluss gesucht

Zum Lieferumfang des japanschen Pokémon Stadium gehört ein Adapter, mit dem ihr eure Pokémon-Module für den Game Boy mit dem N64-Spiel koppeln könnt. Durch dieses in Japan 64GB-Pak genannte Zubehör könnt ihr erst auf die zahlreichen Features zugreifen, die mit der Game-Boy-Version zusammenhängen. Während eine Seite davon über wie ein Rumble Pak an den Controller angeschlossen wird, könnt ihr auf der anderen ganz normal die Game-Boy-Module reinstecken. In Deutschland soll dieses einzigartige Zubehör Transfer Pak heißen.

Mit diesem Adapter verbindet ihr *Pokémon Stadium* mit den Game-Boy-Modulen.

ERSTER EINDRUCK

Titel: ..... *Pokémon Stadium*
Genre: ..... *Rollenspiel*
Spieler: *1-2*
Levels: ..... *40 Pokémon*
Rumble Pak-Unterstützung ..... *Nein*
Expansion Pak ..... *Nein*
Hersteller: ..... *Nintendo*
Preis: ..... *entfällt*
Release: ..... *nicht geplant*
Einschätzung: ..... *Gut*

Beurteilung: Pokémon Stadium war der erste Versuch, die Kämpfe der Game-Boy-Version auf den großen Fernseher zu bringen. Nach der Veröffentlichung des direkten Nachfolgers ist es natürlich nur noch aus historischen Gründen interessant. Freut euch auf die Veröffentlichung des zweiten Teils, denn das erste Pokémon Stadium bleibt in dieser Form den Japanern vorbehalten.

Die Attacken kriegt ihr meistens zuerst aus Angreifersicht zu sehen – hier trifft ein Energiestrahl sein Ziel voll.

Nuperman bringt:

Nalles nüber Nintendo

- **N-Zone:** Alles zu den aktuellsten Spiele-Hits für Nintendo 64, Game Boy und Game Boy Color
- **N-Zone:** Oft kopiert und nie erreicht – die neuesten Tips & Tricks, Cheats, Codes und Komplettlösungen
- **N-Zone:** Der Dauerbrenner mit einzigartigem Spiele-Lexikon, 4 Sammelkarten und Poster in jeder Ausgabe
- **N-Zone:** Der Hit der N-Szene – für nur sagenhafte 3,90 DM monatlich

Nas neistgekaufte Nintendo-Nagazín

Action, 1-4 Spieler, Nintendo

POKÉMON STADIUM 2

Im Gegensatz zum ersten Teil könnt ihr nun sage und schreibe 151 verschiedene Mini-Wesen zum Kampf in die Arenen schicken. Das Beste daran: Pokémon Stadium 2 für das N64 wird auch in Deutschland erscheinen!

Besitzer eines 64-GB-Pak können Geschöpfe, die sie auf dem Game Boy aufgepäppelt haben, mittels *Pokémon Stadium 2* auch auf dem N64 zum 3D-Leben erwecken. Dabei gilt es jedoch zu beachten, dass dieses spezielle Zubehör nur in Japan erhältlich und außerdem nicht mit den europäischen Game-Boy-Cartridges kompatibel ist.

Step in the arena

Aber auch ohne die Datenübertragung der Game-Boy-Zucht kommt aufgrund der 151 anwählbaren Wesen so schnell keine Langeweile in der Arena auf. Die Kämpfe finden im typischen Rollenspielgewand statt, das heißt, jedes Pokémon hat eine bestimmten Vorrat an so genannten Hit-Points und kann rundenbasiert verheerende Specials auf den Gegner loslassen. Je nach Schwere der Attacke und dem Naturell des Angegriffenen führt dies zu einem mehr oder weniger starken Abzug der Lebenspunkte. Hat einer der tapferen Kreaturen sein virtuelles Leben ausgehaucht, tritt das nächste Mitglied der Gruppe in die Schlacht, um eurem Team zum Triumph zu verhelfen. Neben der Möglichkeit, mit einer ausgewählten Schar von Kämpfern auf dem Weg zu Ruhm, Ehren und Trophäen die CPU-Recken in den Boden zu stampfen, werden euch auch Trainingsmöglichkeiten sowie witzige Minispielchen geboten. In den neuen Minigames könnt ihr entweder allein gegen drei CPU-Gegner oder gegen drei Freunde antreten und auf diesem Wege die Fähigkeiten eurer Lieblings-

Aus dem Game - Boy können neue rauflustige Wesen für die harten Kämpfe auf dem N64 rekrutiert werden.

Haben die witzigen Charaktere alle Energie auf dem Schlachtfeld verloren, torkeln sie glänzend animiert zu Boden.

INFO

Übersicht im Kampfgetümmel

Abhängig vom Verlauf der spektakulären Gefechte wird innerhalb der Arenen kräftig gezoomt oder eine Fernperspektive gewählt, so dass ihr ständig eine gute Sicht auf das sich duellierende Pärchen habt.

Die Aktionen der bunten Protagonisten sieht man normalerweise in einer Großeinstellung oder in einer seitlichen Perspektive.

Erheben sich die geflügelten Pokémon in die Lüfte, wird der Fight aus einer anderen Perspektive präsentiert.

fighter trainieren. Abhängig davon, welches Pokémon dabei ausgewählt wurde, warten verschiedene Aufgaben auf euch, die beispielsweise mit einem guten Gedächtnis oder schnellem Reaktionsvermögen (siehe Kasten) gelöst werden können.

Vier-Spieler-Keilerei

Habt ihr im Training und den Minispielen genügend Erfahrung gesammelt, betreten die knuddeligen Kämpfer zum freien Fight die unterschiedlichen Spielstätten. Während einige Matches in freier Natur stattfinden, wird auch in großen Hallen gefightet und geblockt, was das Zeug halt. Besonderen Spaß bringt dabei der Vierspielermodus, wobei zwei Mannschaften gebildet werden und jeder Spieler drei Pokémon seiner Wahl ins Team einbringt, so dass am Ende zwei Gruppen von jeweils sechs Monstern gegeneinander antreten. Die Riege der anwählbaren Pokémon erstreckt sich von Feu-

Nach der erfolgreichen Attacke des Gegners wirbelt es den dreiköpfigen Vogel ordentlich durch.

Die Keilereien sind sehr effektvoll in Szene gesetzt. Hier wurde der gefiederte Fighter voll vom furiosen Feuersturm erfasst.

Am oberen Bildrand erkennt ihr die für Rollenspiele typische Anzeige der Hitpoints. Mit diesem seltsamen Erdhaufen ist nicht zu spaßen.

Dieser lustige Geselle lässt Goldstaub vom Himmel regnen.

Aufdringliche Kontrahenten werden in einen Tiefschlaf versetzt.

Dieser Treffer dürfte das Aus für den Prügelknaben bedeuten.

Dieser niedliche Nager ist in der Arena nicht zu unterschätzen.

Wer kann da noch widerstehen? Die beleibte Blondine deckt die Kontrahenten mit Knutsch-Attacken ein.

er speienden Drachen über wilde Wühlmäuse bis zu rundlichen Robotern oder giftigen Schlangen. Über eine eingängige Menüsteuerung werden die Pokémon und die einzelnen Angriffsarten ausgewählt, so dass auch jüngere Fans der knuffigen Charaktere schnell und unkompliziert den Zugang zum Spiel finden werden.

Effekt-Feuerwerk der Sonderklasse

Je nachdem, was für eine Art Pokémon ihr in euer Team genommen habt, starten die Fighter in der Arena unterschiedliche Attacken. Die Art des Angriffs ist abhängig von der Gruppe, der die Fantasiewesen zugehörig sind. Während einige Geschöpfe einen Angriff aus dem Erdreich starten, flattern mächtige Fantasievögel hoch über dem Gegner, um sich mit spektakulären Attacken auf den Kontrahenten zu stürzen. Vergiftungs- und Reversalzauber wechseln sich mit mächtigen Hieben ab, feurige Flammenattacken werden mit einer gewaltigen Flutwelle gekontert. Insgesamt stehen 15 verschiedene Angriffsarten aus Bereichen wie Wasser, Erde, Gift oder Elektrizität zur Verfügung. Einige der wuchtigen Attacken ziehen jedoch nicht nur dem Feind, sondern auch dem Angreifer empfindlich viele Hitpoints ab. Die Aktionen der glänzend animierten Kreaturen werden durch dynamische Kameraeinstellungen toll in Szene gesetzt. Dank eines Kompresionsverfahrens werden die mit Effekten gespickten Auseinandersetzungen der Raufbolde von einem stimmungsvollen japanischen Kommentar begleitet, der bei Spezialattacken in wahre Begeisterungsstürme ausbricht.

Jens Quentin

INFO

Minispiele

Je nach ausgewähltem Pokémon könnt ihr verschiedenartige Minispiele absolvieren, in denen es auf Schnelligkeit, Reaktions- und Erinnerungsvermögen ankommt.

Auch Pokémon drücken die Schulbank. Hier solltet ihr die Vorgaben des Lehrkörpers genau wiederholen.

Schnelligkeit und gut getimte Sprünge sind bei diesem Hürdenlauf auf dem Förderband unbedingt notwendig.

Am schmackhaften kalten Buffet schnappt ihr euren Mitessern die Leckerbissen mit schnellem Zungenschlag weg.

ERSTER EINDRUCK

Titel:	*Pokémon Stadium 2*
Genre:	*Action*
Spieler:	*1-4*
Levels:	*151 Pokémon*
Rumble-Pak-Unterstützung	*Ja*
Expansion Pak	*Ja*
Hersteller:	*Nintendo*
Preis:	*Nicht bekannt*
Sprache:	*Dt./nicht bekannt*
Release:	*Nicht bekannt*
Einschätzung:	*Sehr gut*

Beurteilung: Die effektvollen Gefechte in den Arenen werden technisch eindrucksvoll präsentiert. Aufgrund der große Vielfalt an verschiedenen Kreaturen und zahlreichen Spielmodi sollten sich alle, die bereits mit dem Pikachu-Virus infiziert sind, Pokémon Stadium 2 vormerken.

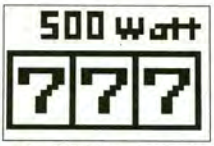
POKÉMON PIKACHU

Tamagochis sind mega-out: Die kleinen elektronischen Quälgeister interessieren hier zu Lande nicht einmal mehr Grundschüler. Mit Pokémon Pikachu allerdings könnte Nintendo einen erneuten Boom auf dem Markt der elektronischen Haustiere auslösen.

Wenn es sich langweilt, steigt Pikachu auch schon mal in die Badewanne.

Freundschaftsbeweis. Auf diesem Bildschirm zeigt das Gerät an, wie Pikachu zu euch steht.

Körperhygiene geht über alles. Hier putzt sich Pikachu gerade die Zähne.



Jackpot! Mit dem eingebauten einarmigen Banditen könnt ihr neue Watts hinzugewinnen.

Auf den ersten Blick erinnert Pokémon Pikachu an einen geschrumpften Game Boy mit abgerundeten Ecken. Auf der Vorderseite findet sich ein Punktmatrix-Bildschirm und darunter ein winziges Steuerkreuz, zwei Action- Buttons und zwei weitere, kleinere Knöpfe. Im Inneren des eiförmigen Gebildes verbirgt sich auf elektronischen Schaltkreisen das gelbe Pokémon mit Namen Pikachu. Pikachu nimmt eine Sonderstellung unter den Pokémon ein, da es in Japan das beliebteste ist. So verwundert es nicht, dass der kleine gelbe Kerl nun eine Solokarriere anstrebt. Mit Pokémon Pikachu holt ihr euch ein elektronisches Knuddeltier nach Hause, das allerdings wesentlich pflegeleichter ist, als es die Tamagotchis je waren. So bettelt das Pokémon beispielsweise nicht ständig um Aufmerksamkeit oder gar Futter. Körperliche Ertüchtigung ist allerdings sehr wichtig für das kleine Pikachu. Mittels eines eingebauten Bewegungssensors registriert die Elektronik im Inneren jeden eurer Schritte und wandelt sie in „Watts" um. Diese Watts sind die Währung mit der ihr eurem elektronischen Freund kleine Geschenke machen könnt, um seine Stimmung zu heben. Im Geschenkmenü stellt ihr ein, wie viele der hart erlaufenen Watts ihr investieren wollt, und übergebt dann das Präsent dem gelben Fantasiewesen. Solche Aufmerksamkeiten quittiert Pikachu mit kleinen Showeinlagen: Es setzt sich ans Klavier oder läuft, auf einer Trompete blasend, quer über den Bildschirm.

Im Vergleich zu den simplen Tamagotchis führt Pikachu ein viel intensiveres Eigenleben. Wenn ihr es ignoriert, wird es sich um seine eigenen Angelegenheiten kümmern oder euch ganz ignorieren. So könnt ihr es mit etwas Glück beim Baden überraschen oder ihm zuschauen, wie es in seiner „Freizeit" vor dem Fernseher sitzt. Allzu lange solltet ihr aber das Pokémon nicht unbeachtet lassen, da es euch dann nur noch stur den Rücken zudreht. Je intensiver ihr euch mit ihm beschäftigt, desto höher werdet ihr in seiner Gunst steigen. Ein kleiner Bildschirm gibt darüber Auskunft, wie das Pokémon zurzeit über euch denkt. Sinkt der Sympathiegrad unter ein bestimmtes Maß, wird es Zeit, über ein Geschenk oder sportliche Aktivitäten nachzudenken.

Sascha Gliss

INFO

Titel:.....Pokémon Pikachu
Preis:.....ca. DM 50,-
Release:.....Ende November

Besonderheiten: Eingebaute Uhr mit Weckfunktion

N-ZONE ZEUGNIS

Wie gefällt euch dieses Sonderheft? Welche Pokémon-Spiele wollt ihr euch kaufen? Damit wir wissen, wie wir künftige N-Zone-Sonderhefte noch besser machen können, bitten wir euch, dieses Zeugnis auszufüllen und an uns zurückzuschicken.

1. Wie alt bist du? _____ Jahre

2. Welche Systeme besitzt du? Welche Konsole willst du kaufen? Worüber soll N-Zone berichten?

	Habe ich:	Will ich kaufen:	Berichte erwünscht!
Nintendo 64	❑	❑	❑
SNES	❑	❑	❑
Game Boy	❑	❑	❑
Game Boy Color	❑	❑	❑

3. Wie gefällt dir die aktuelle Titelseite?
Schulnote: _____

4. Welche Schulnote bekommt dieses Sonderheft?
(1 = sehr gut, 6 = mangelhaft)
Schulnote: _____

5. Besitzt du einen Computer mit Internet-Zugang?
❑ Ja
❑ Nein

6. Welche Spiele hast du in den letzten zwei Monaten gekauft, welche willst du kaufen?
Gekauft in den letzten 2 Monaten:
_____
Will ich demnächst kaufen: _____

7. Welches Pokémon ist dein Lieblings-Pokémon?
Mein Lieblings-Pokémon ist
_____

8. Welche Schulnote erhalten folgende Berichte (Text, Bilder, Optik)? Hättest du gerne mehr, genau so viel oder weniger davon gelesen?

	Schulnote	mehr	genau so viel	weniger
News	___	❑	❑	❑
Pokémon-Gewinnspiel	___	❑	❑	❑
Pokémon: Das Phänomen	___	❑	❑	❑
Pokémon: Die TV-Serie	___	❑	❑	❑
Pokémon: Spielzeuge & Kuriositäten	___	❑	❑	❑
Test: Pokémon Blau/Rot	___	❑	❑	❑
Angespielt: Pokémon Pinball	___	❑	❑	❑
Angespielt: Pokémon Snap	___	❑	❑	❑
Angespielt: Pokémon Stadium	___	❑	❑	❑
Angespielt: Pokémon Stadium	___	❑	❑	❑
Angespielt: Pokémon Pikachu Pedometer	___	❑	❑	❑
Pokémon-Galerie: Alle 150 Pokémon	___	❑	❑	❑
Pokémon-Komplettlösung	___	❑	❑	❑
Pokémon-Sammelkarten	___	❑	❑	❑

9. Welche Eigenschaften treffen auf dieses N-ZONE-Sonderheft zu?

	sehr	ziemlich	weniger
fachkundig	❑	❑	❑
kritisch	❑	❑	❑
informativ	❑	❑	❑
aktuell	❑	❑	❑
übersichtlich	❑	❑	❑
optisch ansprechend	❑	❑	❑

10. Kennst du die Pokémon-TV-Serie? Wie oft siehst du sie?

	Nie	ab und zu	häufig	immer
Ich sehe die Pokémon-TV-Serie	❑	❑	❑	❑

11. Wie häufig kaufst du die monatliche N-Zone?

	Nie	ab und zu	häufig	monatlich
Ich kaufe die N-ZONE	❑	❑	❑	❑

12. Welches Pokémon-Spiel willst du kaufen? Welches hast du schon? Welches findest du uninteressant?

Produkt	Habe ich schon	Kaufe ich	Uninteressant
Game Boy: Pokémon Blau	❑	❑	❑
Game Boy: Pokémon Rot	❑	❑	❑
Game Boy: Pokémon Pinball	❑	❑	❑
N64: Pokémon Snap	❑	❑	❑
N64: Pokémon Stadium	❑	❑	❑
N64: Pokémon Stadium 2	❑	❑	❑
GB: Pokémon Gelb	❑	❑	❑
GB: Pokémon Silber	❑	❑	❑
GB: Pokémon Gold	❑	❑	❑
Pokémon Pikachu Pedometer	❑	❑	❑

13. Was hat dir allgemein am N-Zone-Sonderheft gefallen?
_____
_____

14. Was hat dir am N-Zone-Sonderheft weniger gefallen?
_____
_____
_____

15. Leservcharts: Welche fünf Nintendo-Spiele gefallen dir im Augenblick am besten? Du musst sie bereits mehrmals gespielt haben!

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

16. Most Wanted: Welche fünf noch nicht in Deutschland erhältlichen Nintendo-Spiele, die sich noch in der Entwicklung befinden, wünschst du dir am meisten?

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

_____
Name, Vorname

_____
Straße

_____
Wohnort

_____
Telefonnummer

Schicke den Coupon (oder eine Kopie davon) an nachfolgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA • N-ZONE • Kennwort Zeugnis Pokémon 1/99 • Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Unter allen Einsendern verlosen wir ein Spiel nach Wahl. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Angaben und Adresse werden gemäß des Datenschutzes getrennt voneinander archiviert.

KÖRPERFLÜSSIGKEITEN VERLÄNGERN DEN BREMSWEG

www.slhr.cc

CARMAGEDDON

>> DEUTSCHE VERSION <<

>> Wer bremst, verliert. Dann und wann auch wichtige Körperteile. Auf 30 Strecken mit 40 Fahrzeugen lassen sich Totalschäden in Millardenhöhe basteln. Und das Schönste dabei: Alles ohne Anschnallen und Gurt.

>> Den Zündschlüssel gibt es jetzt für Nintendo64, Playstation und Gameboy Color.

Der Minister für Verkehr warnt: Das Spielen dieses Videospiels kann zu aggressivem Verhalten im Straßenverkehr führen.

©1999 SCi (Sales Curve Interactive) Limited. Carmageddon ist ein Warenzeichen von SCi (Sales Curve Interactive) Limited. SCi (Sales Curve Interactive) Limited ist eine Firma der SCi Entertainment Group plc. Alle Rechte vorbehalten. PlayStation Logo und Playstation sind eingetragene Warenzeichen von Sony Computer Entertainment. NINTENDO, NINTENDO 64, GAME BOY und das NINTENDO Logo sind eingetragene Warenzeichen von Nintendo.

SCi

ABO ZUM ABHEBEN

WENN DU JETZT FÜR N-ZONE EINEN NEUEN ABONNENTEN WIRBST, ERHÄLTST DU EINE TOLLE PRÄMIE: ENTWEDER DIE N64-MEMORY CARD ODER DAS LX4 RUMBLE PAK!

Videospiele kann man nicht nur sehen und hören, sondern seit neuestem auch fühlen! Das LX4 Rumble Pak funktioniert ohne Batterien!

Das Muß für jeden N64-Besitzer! Mit der 256K-Memory Card kann man Spielstände und Bestleistungen speichern – und später weiterspielen.

Supermario © Nintendo

N-Zone im Abo – Deine Vorteile:

- Alle Spiele-Neuerscheinungen werden objektiv, kritisch und unabhängig geprüft.
- 4 starke Sammelkarten, Riesenposter mit zwei Motiven und über 20 Seiten N64-Spieleberatung in jeder Ausgabe.
- Lieferung per Post frei Haus – die Versandkosten übernimmt der Verlag.
- Geld für schon bezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben wird zurückgezahlt.

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo

für nur 46,- DM jährlich (Ausland: 70,- DM jährlich); 348,-ÖS

Adresse des neuen Abonnenten (auch Empfänger der Aborechnung):
(bitte in Druckschrift ausfüllen)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Die Prämie geht an folgende Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein! Das Abo gilt für mind. ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.

Folgende kostenlose Prämie wird gewünscht:
(Bitte nur eine ankreuzen)

- ○ die N64-Memory Card (Art.-Nr.: 1132)
- ○ das LX4 Rumble Pak (Art.-Nr.: 1172)

Datum, 1. Unterschrift

Widerrufsbelehrung: Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von 10 Tagen widerrufen. Zur Wahrung der Frist, die mit Absendung dieser Bestellung anläuft, genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg. Ich bin damit einverstanden, daß die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

- ○ **Per Bankeinzug** (Prämienlieferzeit 3-4 Wochen)

Konto-Nr.

BLZ

- ○ **Gegen Rechnung** (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

Coupon ausfüllen, auf eine Postkarte kleben und abschicken an: Abo-Betreuung, COMPUTEC MEDIA AG, Postfach 90 02 01, 90493 Nürnberg

P3 1040

SO ERREICHST DU UNS

Anschrift der Redaktion:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Fax: 0911/2872-200
E-Mail: nzone@computec.de

Anschrift des Abo-Service:
Abo-Betreuung Nürnberg
COMPUTEC MEDIA
Postfach 900201
90493 Nürnberg

Zentrale Service-Nummer:
09 11-28 72-1 50

Service-Fax:
09 11-28 72-2 50

Zentrale Abo-Nummer:
01 80-5 95 9506

Abo-Fax:
01 80-5 95 95 13

Abo-E-Mail:
computec.abo@dsb.net

Vorstand
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Roland Arzberger, Oliver Menne

REDAKTION

Chefredakteur:
Hans Ippisch (V.i.S.d.P.)

Redaktion:
Assistenz: Werner Spachmüller
Redaktion: Florian Brich, Sascha Gliss, Marco Marzinkowski, Michael Pruchnicki, Jens Quentin, Thomas Rosato
Tips & Tricks: Jonathan Eves
Bildredaktion: Albert Kraus
UK-Korrespondent: Derek de la Fuente
Freie Mitarbeiter: Takeo Apitzsch

Layout:
Alexandra Böhm, Hansgeorg Hafner, Christian Harnoth, Nero A. Kaiser, Albert Kraus, Gisela Tröger (Grafisches Konzept)

Lektorat/Schlußredaktion:
Margit Koch, Birgit Bauer

Textredaktion:
Michael Ploog

Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann nicht übernommen werden.

Urheberrecht:
Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Inhaltspapier:
Das Inhaltspapier wird ohne Verwendung von Chlor zu 100% aus Altpapier hergestellt und entspricht den Anforderungen des Umweltzeichens.

Beilagen:
Einer Teilauflage dieser Ausgabe liegen Prospekte der Firma COMPUTEC bei. Wir bitten um freundliche Beachtung.

ANZEIGENKONTAKT

COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Roonstraße 21, 90429 Nürnberg
Telefon: +49 - 911 - 28 72 - 143
Fax: +49 - 911 - 28 72 - 241
E-Mail: serviceteam@computec.de
Web: www.computec.de
Es gelten die Media-Daten Nr. 13 vom 1.10.99
Anforderung über Claudia Rudolph

Anzeigenberatung
Hardware, Versand
Wolfgang Menne -144
Games
Jens Klüver -348
Online
Susanne Szameitat -142

Anzeigenleitung (V.i.S.d.P.)
Thorsten Szameitat -141

Assistenz der Anzeigenleitung
Claudia Rudolph -143

Anzeigendisposition
Andreas Klopfer -140

Anzeigen- und Officekoordination
Ina Schubert -346

Anzeigenmarketing
Monika Fleenor -345

Anzeigengrafik
Sabine Klier -138

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus.
Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie, unter Angabe des Magazines incl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an:
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Claudia Rudolph, Anschrift siehe oben.

COMPUTEC MEDIA Sonderdrucke
Für gewerbliche Kunden bieten wir Sonderdrucke redaktioneller Seiten an:
Kontakt: Claudia Rudolph

VERLAG

Verlagsleiter:
Roland Bollendorf

Produktionsleitung:
Martin Closmann

Werbeabteilung:
Martin Reimann (Leitung), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeanette Haag

Vertrieb:
Gong Verlag GmbH

Vertriebsleiter:
Klaus-Peter Ritter

Abonnement:
N-Zone kostet im Abonnement DM 46,- für 12 Ausgaben pro Jahr (Ausland DM 70,-)

Abonnementsbestellung Österreich
PGV Salzburg GmbH
Niederalm 300, A-5081 Anif
Tel.: 0 62 46-88 20, Fax: 0 62 46-8 82 52 77
E-Mail: eebner@pgvsalzburg.com
Abonnementspreis für 12 Ausgaben: öS 348,-

Druck:
Christian Heckel GmbH, Nürnberg

ISSN/Pressepost:
N-Zone (monatliche Ausgabe) hat folgende ISSN- und Vertriebskennzeichen:
ISSN 1433-8424
VKZ B 43739

Sonderheft 1/99: Alles über Pokémon

KLEINANZEIGEN-COUPON

Bitte veröffentlichen Sie in der nächsten erreichbaren Ausgabe von N-Zone den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

☐ Suche ☐ Verkaufe ☐ Tausche ☐ Nintendo 64 ☐ Super Nintendo
☐ Game Boy ☐ Clubs ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeigen: maximal vier Zeilen mit je 35 Buchstaben inklusive Absender. Postlageradressen nicht möglich!

DM 5,- liegen ☐ in bar / ☐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name

Anschrift

Datum Unterschrift

Schickt eure Kleinanzeigen an:
COMPUTEC MEDIA, N-ZONE, Kleinanzeigen, Roonstr. 21, 90429 Nürnberg

Achtung, Inserenten! Bedenkt bitte, daß zwischen Einsendetag und Veröffentlichung mindestens vier Wochen liegen! Der Verlag übernimmt keine Verantwortung für folgende Rechtsgeschäfte. Schickt Kleinanzeigen nie zusammen mit anderer Post, sondern einzeln.

SPIELE-HOTLINES

Tips & Tricks, sonstige Fragen zu Spielen:

Hersteller/Vertrieb	Telefon	Wann?
Acclaim	089-32940600	Mo., Mi., Fr. 14°°-18°°
Activision	0190-510055	Mo.-Fr. 16°°-18°°
Electronic Arts	02408-940555	Mo.-Fr. 10°°-12°° und 14°°-17°°
GT Interactive	01805-254391	Mo.-So. 15°°-18°°
Hasbro Interactive	0180-5202150	Mo.-So. 15°°-20°°
Infogrames Deutschland	0190-510550	Mo.-Fr. 11°°-19°°
Konami	069-95081288	Mo.-Fr. 14°°-18°°
Mindscape	0208-99924124	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Nintendo	060-26940940	Mo.-Fr. 13°°-19°°
Psygnosis	069-66543400	Mo.-Fr. 9°°-19°°
Softgold	02131-965111	Mo., Mi., Fr. 15°°-18°°
Take 2	0180-5304525	Mo.-Fr. 10°°-17°°
Ubi Soft	0211-3380030	Mo.-Fr. 9°°-17°°
Virgin	040-89703333	Mo.-Do. 14°°-18°°

Schnapp sie dir alle ...

DIE POKÉMON-GALERIE

Hier präsentieren wir euch eine Auflistung aller Pokémon, inklusive der Kreaturen, die ihr während eures Abenteuers nur ganz selten antrefft. Wie ihr die seltenen Pokémon bekommen könnt, erfahrt ihr in der Komplettlösung, die direkt im Anschluß an diese Galerie folgt.

GLUTEXO

GLURAK

SCHIGGY

BISASAM

SCHILLOK

BISAKNOSP

TURTOK

BISAFLOR

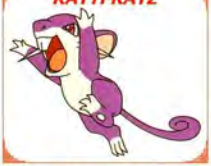
RAUPY

GLUMANDA

SAFCON

SMETTBO

RATTFRATZ



RAICHU

NIDORINO

HORNLIU

RATTIKARL

SANDAN

NIDOKING

KOKUNA

HABITAK

SANDAMER

PIEPI

BIBOR

IBITAK

NIDORAN (W)

PIXI

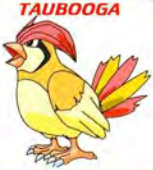
TAUBSI

RETTAN

NIDORINA

VULPIX

TAUBOOGA



ARBOK

NIDOQUEEN

VUINONA

TAUBOSS

PIKACHU

NIDORAN (M)

PUMMELUFF

KNUDDELUFF

PARASEK

ENTON

QUAPUTZI

ZUBAT

BLUZUK

ENTORON

QUAPPO

GOLBAT

OMOT

MENKI

ABRA

MYRAPIA

DIGDA

RASAFF

KADABRA

DUFLOR

DIGDRI

FUKANO

SIMSALA

GIFLOR

MAUZI

ARKANI

MACHOLLO

PARAS

SNOBILLIKAT

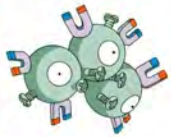
QUAPSEL

MASCHOCK

MACHOMEL

GEOROK

MAGNETON



SLEIMOK

KNOFENSA

GEOWAZ

PORENTA

MUSCHAS

ULTRIGARIA

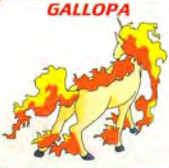
PONITA

DODU

AUSTOS

SARZENIA

GALLOPA



DODRI

NEBULAK

TENTACHA

FLEGMON

JUROB

ALPOLLO

TENTOXA

LAHMUS

JUGONG

GENGAR

KLEINSTEIN

MAGNETILO

SLEIMA

ONIX

TRAUMATO

KOKOWEI

SMOGMOG

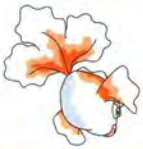
SEEMON

HYPNO

TRAGOSSO

RIHORN

GOLDINI



KRABBY

KNOGGA

RIZEROS

GOLKING

KINGLER

KICKLEE

CHANEIRA

STERNDU

VOLTOBAL

NOCKCHAN

TANGELA

STARMIE

LEKTROBAL

SCHLURP

KANGANA

PANTIMOS

OWEI

SMOGON

SEEPER

SICHLOR

ROSSANA

LAPRAS

AMOMITAS

ZAPDOS

ELEKTEK

DITTO

AMOROSO

LAVADOS

MAGMAR

EVOLI

KABUTO

DRATINI

PINSIR

AQUANA

KABUTOPS

DRAGONIR

TAUROS

BLITZA

AERODACTYL

DRAGORAN

KARPADOR

FLAMARA

RELAXO

MEWTU

GARADOS

PORYGON

ARKTOS

MEW

Alle 14 Tage neu und aktuell!

schneller

Neu

nur 3,90

PC • Nintendo • Sony • Sega

Die neuesten Games – Tests – Charts – Tips & Tricks – More Fun

Schnappt sie euch alle ...

POKÉMON

Nun sind sie endlich da: 150 Pokémon und ihr sollt sie alle einfangen. Wir geben euch eine komplette Auflistung aller Pokémon und helfen euch dabei, sie zu finden. Markiert alle Pokémon, denen ihr begegnet, denn dann werdet ihr sie nicht aus den Augen verlieren.

BISASAM
Dieses Pokémon, das ihr zuerst im Labor von Professor Eich findet, ist eines der drei Pokémon, zwischen denen ihr zu Beginn auswählen könnt. Mit Bisasam startet ihr ein leichtes Spiel.

001 ☐ GESEHEN ☐ GESCHNAPPT

BISAKNOSP
Sobald Bisasam den 16. Level erreicht hat, entwickelt es sich zu Bisaknosp. Lasst also euer Bisasam stets kämpfen, sofern ihr eins habt.

002 ☐ GESEHEN ☐ GESCHNAPPT

BISAFLOR
Mit Erreichen des 32. Levels verwandelt sich das Bisaknosp zum Bisaflor, womit sich sein Lebenszyklus schließt.

003 ☐ GESEHEN ☐ GESCHNAPPT

GLUMANDA
Hier handelt es sich um das zweite der drei Pokémon, die ihr im Labor zur Auswahl habt. Wählt Glumanda für ein mittelschweres Spiel.

004 ☐ GESEHEN ☐ GESCHNAPPT

GLUTEXO
Wenn euer Glumanda den 16. Level erreicht, entwickelt es sich zu Glutexo. Jetzt beginnt es außerdem mit dem Erlernen von mächtigen Moves wie Wut und Schlagen.

005 ☐ GESEHEN ☐ GESCHNAPPT

GLURAK
Zwar dauert es ein wenig, bis ein Glutexo sich im 36. Level zum Glurak entwickelt, aber das Warten lohnt sich.

006 ☐ GESEHEN ☐ GESCHNAPPT

SCHIGGY
Schiggy ist das dritte Pokémon im Labor. Wenn ihr dieses Pokémon wählt, dann entscheidet ihr euch für die schwierigste Variante des Spiels.

007 ☐ GESEHEN ☐ GESCHNAPPT

SCHILLOK
Die nächste Entwicklungsstufe erreicht das Schiggy im 16. Level, wenn es zum Schillok wird.

008 ☐ GESEHEN ☐ GESCHNAPPT

TURTOK
Mit dem Erreichen des 36. Levels wird aus Schillok schließlich Turtok. Falls ihr zu Beginn nicht Schiggy gewählt haben solltet, dann könnt ihr vielleicht eines von einem Freund stehlen.

009 ☐ GESEHEN ☐ GESCHNAPPT

RAUPY
Raupy könnt ihr im Veridian Wald finden. Da dieses Pokémon sehr schwach ist, braucht ihr es kaum zu verletzen, bevor ihr einen Pokeball einsetzt.

010 ☐ GESEHEN ☐ GESCHNAPPT

SAFCON
Das Safcon findet ihr ebenfalls im Veridian-Wald. Schnappt es euch vor allem dann, wenn ihr noch kein Raupy habt. Ansonsten lasst ihr Raupy einfach weiter zum Safcon entwickeln.

011 ☐ GESEHEN ☐ GESCHNAPPT

SMETTO
Mit dem zehnten Level wechselt ein Safcon zum Smetto und hat damit seine letzte Entwicklungsstufe erreicht.

012 ☐ GESEHEN ☐ GESCHNAPPT

HORNLIU

Auch dieses Pokémon könnt ihr im Veridian-Wald finden. Ihr müsst eventuell etwas länger nach ihm suchen, aber dafür lässt es sich einfach einfangen, weil es recht schwach ist.

013 GESEHEN GESCHNAPPT

KOKUNA

Ein Kokuna entwickeln sich aus einem Horniiu, so dass ihr nicht extra danach zu suchen braucht. Falls ihr jedoch kein Hornliu besitzt, könnt ihr auch im Veridian-Wald nach einem Kokuna suchen.

014 GESEHEN GESCHNAPPT

BIBOR

Wenn ein Kokuna den siebten Level erreicht hat, wird ein voll entwickelter Bibor aus ihm.

015 GESEHEN GESCHNAPPT

TAUBSI

Ihr könnt diese eher schwachen Pokémon eigentlich überall im Spiel finden. Sie werden euch das erste Mal zwischen Veridian City und Pallet Town über den Weg laufen.

016 GESEHEN GESCHNAPPT

TAUBOGA

Da Taubsis fast überall zu finden sind, sollte ihr auch bald eins eingefangen haben. Kämpft mit ihm bis zum 18. Level, denn dann entwickelt es sich zum Tauboga weiter.

017 GESEHEN GESCHNAPPT

TAUBOSS

Zum Tauboss entwickelt sich ein Tauboga, sobald es den 36. Level erreicht hat. Da es nicht viele von diesen ausgewachsenen Vögeln gibt, ist ein Tauboss sein Training durchaus wert.

018 GESEHEN GESCHNAPPT

RATFRATZ

Auf Ratfratz werdet ihr das erste Mal zwischen Veridian City und Pallet Town stoßen. Sie sind weit verbreitet und nicht sehr stark.

019 GESEHEN GESCHNAPPT

RATTIKARL

Nachdem ein Ratfratz den 35. Level erreicht hat, wird aus ihm dieses scheußliche Wesen. Dennoch ist ein Rattikarl eine gute Wahl für euer Team, da es einige starke Angriffe beherrscht.

020 GESEHEN GESCHNAPPT

HABITAK

Dieser wilde Vogel ist fast überall anzutreffen. Das erste Mal werdet ihr ihm auf dem Weg zum Mondberg begegnen. Weil er eher schwach ist, könnt ihr ihn schnell und einfach einfangen.

021 GESEHEN GESCHNAPPT

IBITAK

Wenn ihr mit einem Habitak bis zum 20. Level gekämpft habt, wird es sich zum Ibitak entwickeln. Da dieses Pokémon nur selten vorkommt, ist es die Zeit, die ihr in seine Aufzucht stecken müsst, auf alle Fälle wert.

022 GESEHEN GESCHNAPPT

RETTAN
Die wilden Rettan könnt ihr in Vermilian City finden. Da ihr Schlingenangriff über mehrere Runden anhält, kann diese Attacke für schwächere Pokémon sogar tödlich enden. Seid also auf der Hut vor ihnen.

023 GESEHEN GESCHNAPPT

ARBOK
Ihr müsst euer Rettan bis zum 22. Level trainieren, damit es sich in einen Arbok verwandelt.

024 GESEHEN GESCHNAPPT

PIKACHU
Im Wald von Veridian könnt ihr die wilden Pikachu finden. Da sie sehr selten sind, solltet ihr allerdings etwas Geduld beim Suchen haben.

025 GESEHEN GESCHNAPPT

RAICHU
Ihr benötigt ein Pikachu sowie einen Donnerstein, um dieses Pokémon zu bekommen. Wenn ihr den Stein am Pikachu anwendet, wird es sich zum Raichu entwickeln.

026 GESEHEN GESCHNAPPT

SANDAN
Diese Pokémon werdet ihr in beiden Versionen des Spiels finden, einfangen könnt ihr sie aber nur im blauen Spiel. Sie halten sich fast überall auf.

027 GESEHEN GESCHNAPPT

SANDAMER
Im 22. Level entwickelt sich ein Sandan zum Sandamer. Wenn ihr den roten Pokémon spielt, werdet ihr in den Trainingskämpfen auf ihn stoßen.

028 GESEHEN GESCHNAPPT

NIDORAN (WEIBLICH)
Sobald ihr die Blitzfähigkeit erworben habt, werdet ihr auf dieses Pokémon stoßen. Neben dem Ausgang von Digdas Höhle befindet sich ein Baum, den ihr fällen könnt. In dem Grasstück könnt ihr einem Nodiran begegnen.

029 GESEHEN GESCHNAPPT

NIDORINA
Wenn ein Nidoran den Level 16 erreicht hat, entwickelt es sich zur Nidorina weiter. Um dieses Pokémon zu trainieren, sind nur wenige Kämpfe nötig.

030 GESEHEN GESCHNAPPT

NIDOQUEEN
Die Nidoqueen stellt die letzte Entwicklungsstufe der weiblichen Nidoran dar. Ihr werdet einen Mondstein dafür benötigen und seid zum Glück schon zu Beginn des Spiels auf diese Steine gestoßen.

031 GESEHEN GESCHNAPPT

NIDORAN (MÄNNLICH)
Die männliche Version des Nidoran ist etwas seltener als das weibliche Pendant. Ihr werdet dieses Pokémon lediglich an der Route 22 sowie zu Beginn der Safari Zone finden.

032 GESEHEN GESCHNAPPT

NIDORINO
Mit Erreichen des 16. Levels wird aus einem männlichen Nidoran ein Nidorino. Dieses Pokémon eignet sich sehr gut als Bodeneinheit in eurem Team.

033 GESEHEN GESCHNAPPT

NIDOKING
Nachdem sich das männliche Nidoran zum Nidorino entwickelt hat, könnt ihr den zweiten Mondstein anwenden, um das Pokémon zum Nidoking werden zu lassen.

034 GESEHEN GESCHNAPPT

Ausbildung der Pokémon

Baut die Kräfte eurer Wesen regelmäßig auf. Dafür solltet ihr jedes Mitglied eurer Truppe mindestens einmal bei Trainingskämpfen einsetzen. Auch wenn das Pokémon nicht attackiert oder getroffen wird, bekommt es wertvolle Erfahrungspunkte. Nutzt diese Gelegenheiten, um schwächere Pokémon stärker zu machen.

Wichtige Fähigkeiten

Die Fähigkeit, zu schneiden

Diese Fähigkeit erhaltet ihr, wenn ihr Misty in Azuria City besiegt habt. Ihr braucht diese Fähigkeit, um den Weg blockierende Bäume zu schneiden. Ihr erhaltet die Fähigkeit auf der M.S. Anne, nachdem ihr dem dem seekranken Kapitän den Rücken geschrubbt habt.

Die Fähigkeit, zu graben

Diese Fähgikeit kann jedes Pokémon in dem Haus in Azuria City, in dem eingebrochen wurde, erlernen.

Die Blitzfähigkeit

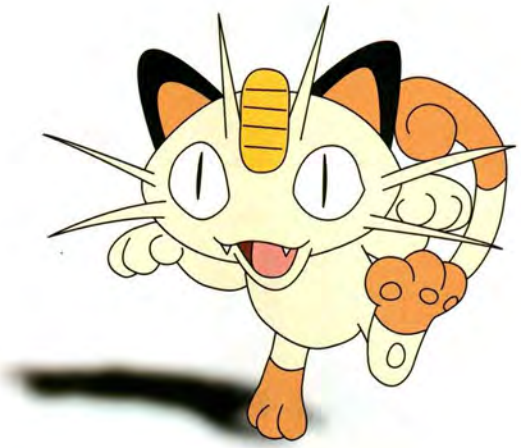
Diese benötigt ihr, um durch den Felstunnel zu Digdas Höhle zu gelangen. Begebt euch zum Assistenten des Professors im Haus südlich von Digdas Höhle.

PIEPI
Diese Pokémon halten sich in der Nähe von Celadon City und Cerulean City auf. Im Mondberg werdet ihr jedoch das erste Mal auf sie stoßen.

035 GESEHEN GESCHNAPPT

PIXI
Um an dieses Pokémon zu gelangen, benötigt ihr einen Mondstein und den bekommt ihr ebenfalls im Mondberg, nachdem ihr dort ein Piepi eingefangen habt. Mit dem Stein wird sich Piepi in ein Pixi-Pokémon entwickeln.

036 GESEHEN GESCHNAPPT



VULPIX
Dieses Pokémon werdet ihr hauptsächlich zwischen Celadon City und Lavender Town auf den Routen 7 und 8 finden.

037 GESEHEN GESCHNAPPT

VULNONA
Mit Hilfe eines Feuersteines wird aus Voplix Vulnona. Feuersteine gibt es im Geschäft in Celadon City.

038 GESEHEN GESCHNAPPT

PUMMELUFF
Pummeluffs könnt ihr am Anfang des Spieles finden, und zwar in den Grasgebieten zwischen Pewter Town und Mondberg. Da sie recht selten sind, müsst ihr eventuell etwas länger nach ihnen Ausschau halten.

039 GESEHEN GESCHNAPPT

KNUDDELUFF
Ein Knuddeluff erhaltet ihr, wenn ihr einen Mondstein auf einem Pummeluff anwendet. Mondsteine erhaltet ihr am Mondberg.

040 GESEHEN GESCHNAPPT

ZUBAT
Ein Zubat-Pokémon könnt ihr im Tunnel auf dem Weg zum Mondberg finden. Zubats haben die Fähigkeit, ihrem Gegner die Energie auszusaugen.

041 GESEHEN GESCHNAPPT

GOLBAT
Wenn ihr ein Zubat in eurer Sammlung habt, könnt ihr es bis zum 22. Level trainieren. Dann wird aus ihm ein Golbat.

042 GESEHEN GESCHNAPPT

Wichtige Gegenstände

Das M.S.-Anne-Ticket
Ihr bekommt es von Bill, nachdem ihr ihm im Labor geholfen habt, sich in seine menschliche Form zurückzutransformieren.

Der Fahrrad-Coupon
Den Gutschein gibt es vom Leiter des Pokémon-Fanclub in Orania City. Mit ihm könnt ihr zurück nach Azuria City gehen und ein Fahrrad kaufen. Dadurch seid ihr ein wenig schneller unterwegs.

Alter Bernstein
Ihr könnt den alten Bernstein an der Seite des Museums in Marmoria City finden. Um den Baum zu fällen, benötigt ihr die Fähigkeit zum Schneiden. Der Professor wird euch darum bitten, den Stein in ein Labor zu bringen, um ein seltenes Pokémon daraus zu machen.

Helix Fossil
Ihr benötigt es, um an ein altes Pokémon zu gelangen, und könnt es in Mondberg neben dem Dommuseum finden.

MYRAPLA
Auf dieses Pokémon werdet ihr nur selten stoßen. Nachdem ihr die fünf Kämpfer auf der Brücke zu Bills Haus besiegt habt, könnt ihr ein Myrapla am Rande von Cerulean City finden.

043 GESEHEN GESCHNAPPT

DUFLOR
Sobald ihr ein Myrapla gefunden habt, müsst ihr es lediglich bis zum 22. Level trainieren, damit es sich in ein Duflor entwickelt.

044 GESEHEN GESCHNAPPT

GIFLOR
Ihr benötigt einen Blattstein, um aus einem Duflor ein Giflor werden zu lassen.

045 GESEHEN GESCHNAPPT

PARAS
Paras könnt ihr im Tunnel zum Mondberg finden. Hütet euch vor ihren Saugattacken, mit denen sie euch die Energie entziehen können.

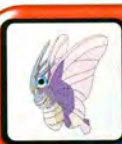
046 GESEHEN GESCHNAPPT

PARASEK
Hier handelt es sich um ein entwickeltes Paras. Da ein Paras kein sonderlich starker Kämpfer ist, lohnt es sich, solange zu warten, bis ihr in die Safari-Zone in Fuchsia City geht.

047 GESEHEN GESCHNAPPT

BLUZUK
Diese Pokémon könnt ihr auf dem langen Abschnitt zwischen den Routen 12und 15 finden. Da sie eher selten sind, müsst ihr eventuell etwas länger nach ihnen suchen.

048 GESEHEN GESCHNAPPT



OMOT
Es dauert sehr lange, ein Omot zu bekommen, denn dafür müsst ihr euer Bluzuk bis zum 31. Level trainieren.

049 GESEHEN GESCHNAPPT

MAUZI
Mauzis tauchen nur in der blauen Pokémon-Version auf. Wenn ihr ein rotes Spiel besitzt, werdet ihr im Rock-Tunnel auf ein Mauzi stoßen.

050 GESEHEN GESCHNAPPT

SNOBILIKAT
Nachdem ihr das eher seltene Mauzi eingefangen habt, müsst ihr es bis zum 28. Level trainieren, damit es sich in ein Snobilikat entwickelt.

051 GESEHEN GESCHNAPPT

Wichtige Gegenstände

Getränke

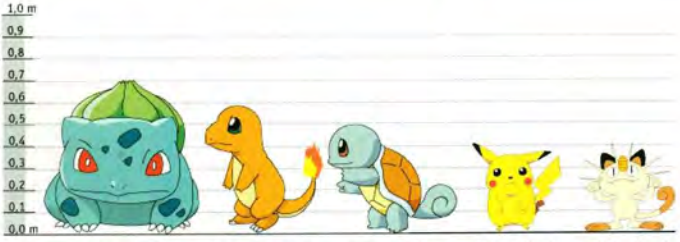
Ihr werdet im Spiel an einige bewachte Tore kommen, an denen euch ein grantiger und durstiger Wächter am Weitergehen hindert. Besorgt euch deshalb ein paar Getränke am Verkaufsautomaten im Geschäft in Prismania City.

Das Silph Scope

Diesen seltsamen Gegenstand könnt ihr im Hauptquartier vom Team Rocket hinter der Spieleecke finden. Wenn ihr den Wächter besiegt und das Poster untersucht habt, werdet ihr einen Schalter finden, mit dem sich ein geheimer Eingang öffnen lässt. Sobald ihr den Liftschlüssel vom Wächter in der oberen linken Ecke der vierten Etage habt, könnt ihr mit dem Aufzug in das vierte Stockwerk fahren, um dort gegen Giovanni zu kämpfen. Wendet die Grasattacke an, um sein Onix mit dem Level 25 zu besiegen. Geht ebenso gegen sein Level-24-Ryhorn und gegen das Level-25-Kangama vor.

Die Pokéflöte

Mit dieser magischen Flöte könnt ihr Pokémon während eines Kampfes aufwecken, ebenso wie das die Brücke blockierende Relaxo. Um die Flöte zu bekommen, müsst ihr nur die drei Mitglieder vom Team Rocket oben auf dem Pokémon-Turm besiegen. Sprecht anschließend mit Mr. Fuji, der euch die Flöte geben wird.



#001 - Bisasam	#004 - Glumanda	#007 - Schiggy	#025 - Pikachu	#052 - Mauzi
0,7 m	0,6 m	0,5 m	0,4 m	0,4 m
6,9 kg	8,5 kg	9,0 kg	6,0 kg	4,2 kg

MAUZI
Ihr könnt die Mauzis nur in der blauen Version des Spiels einfangen. Im roten Spiel werdet ihr dieses Pokémon während eines Kampfes im Rock Tunnel sehen können.

052 GESEHEN GESCHNAPPT

SNOBILIKAT
Nachdem ihr das eher seltene Mauzi eingefangen habt, müsst ihr es bis zum 28. Level trainieren, damit es sich in ein Snobilikat entwickelt.

053 GESEHEN GESCHNAPPT

ENTON
Dieses etwas seltsam aussehende Pokémon könnt ihr in der Safari-Zone in Fuchsia City einfangen. Da es nicht so leicht zu fangen ist, solltet ihr es mit der Super-Angelrute im dritten Abschnitt der Safari-Zone probieren.

054 GESEHEN GESCHNAPPT

ENTORON
Nachdem ihr das Enton gefangen habt, müsst ihr es bis zum 33. Level trainieren, damit es sich in ein Entoron verwandelt.

055 GESEHEN GESCHNAPPT

MENKI
Ihr könnt das merkwürdige Menki auf dem Weg nach Celadon City finden. Es handelt sich um ein seltenes Pokémon, das nur in der roten Pokémon Version gefunden werden kann.

056 GESEHEN GESCHNAPPT

RASAFFF
Wartet bis zum 28. Level, bis sich euer seltenes Menki weiterentwickelt und ihr ein Rasaff in eurer Pokémon-Sammlung habt.

057 GESEHEN GESCHNAPPT

FUKANO
Wenn ihr auf der Route 7 unterwegs seid, könnt ihr auf ein Fukano stoßen. Dieses Pokémon ist aber sehr selten, so dass ihr etwas Geduld aufbringen müsst, um eins einzufangen.

058 GESEHEN GESCHNAPPT

ARKANI
Besorgt euch einen Feuerstein, denn damit könnt ihr aus eurem Fukano ein Arkani machen. Feuersteine könnt ihr in dem Geschäft in Celadon-Stadt kaufen.

059 GESEHEN GESCHNAPPT

QUAPSEL
Ein Quapsel werdet ihr immer in Wassernähe finden können. Eventuell werdet ihr dieses Pokémon zuerst in einem Trainingskampf zu Gesicht bekommen, bevor ihr ein wildes Exemplar entdeckt.

060 GESEHEN GESCHNAPPT

QUAPUTZI
Trainiert euer Quapsel bis zum 25. Level, damit es sich in ein Quaputzi entwickelt.

061 GESEHEN GESCHNAPPT

QUAPPO
Mit Hilfe eines Wassersteines wird sich euer Quaputzi schließlich zum Quappo entwickeln.

062 GESEHEN GESCHNAPPT

ABRA
In späteren Trainingskämpfen werdet ihr auf Abras stoßen. Ihr werdet sie aber erst einfangen können, wenn ihr am Stadtrand von Cerulean City seid.

063 GESEHEN GESCHNAPPT

KADABRA
Ab dem 16. Level wird sich euer Abra zu einem Kadabra-Pokémon entwickeln.

064 GESEHEN GESCHNAPPT

SIMSALA
Dieses Pokémon stellt die letzte Entwicklungsstufe eines Abra dar. Nur durch Handel und Tausch habt ihr die Möglichkeit, an ein Simsala zu gelangen.

065 GESEHEN GESCHNAPPT

MACHOLLO
Im Rock-Tunnel werdet ihr das erste Mal auf ein Machollo stoßen, und zwar normalerweise nach dem dritten Pokémon-Trainer. Dieses Pokémon ist trotz seiner starken Angriffe recht schwach, so dass ihr darauf achten musst, dass ihr es beim Einfangen nicht tötet.

066 GESEHEN GESCHNAPPT

MASCHOCK
Kämpft mit eurem Machollo bis zum 28. Level, damit aus ihm ein Maschock wird.

067 GESEHEN GESCHNAPPT

MACHOMEI
Nachdem ihr ein Maschok in eurer Sammlung habt, ist der Handel die einzige Möglichkeit für euch, ein Machomei zu bekommen.

068 GESEHEN GESCHNAPPT

KNOFENSA
Dieses pflanzenartige Pokémon könnt ihr fast überall finden. Da es sehr schwach ist, müsst ihr beim Einfangen etwas vorsichtig sein.

069 GESEHEN GESCHNAPPT

ULTRIGARIA
Es dauert bis zum 21. Level, bis aus eurem Knofensa ein Ultrigaria wird.

070 GESEHEN GESCHNAPPT

SARZENIA
Sobald ihr ein Ultrigaria habt, müsst ihr lediglich einen Blattstein verwenden, damit ihr dieses Pokémon erhaltet.

071 GESEHEN GESCHNAPPT

TENTACHA
Diese oktopusähnlichen Pokémon tauchen erst im Spiel auf, nachdem ihr Lavender Town erreicht habt. Danach sind sie allerdings weit verbreitet.

072 GESEHEN GESCHNAPPT

TENTOXA
Ein Tentacha entwickelt sich zum Tentoxa, sobald es den 30. Level erreicht hat. Da diese Pokémon eher schwach sind, ist das keine ganz leichte Aufgabe.

073 GESEHEN GESCHNAPPT

Wichtige Gegenstände

Der Meisterball

Der Meisterball ist extrem nützlich, denn wenn ihr ihn benutzt, könnt ihr mit nur einem Schuss jedes Pokémon einfangen, egal wie stark es auch sein mag. Diesen Ball bekommt ihr nur einmal im ganzen Spiel und ihr solltet ihn euch für den seltenen Mewtu aufsparen. Um an den Meisterball zu gelangen, müsst ihr erst Giovanni in Silph besiegen und anschließend mit dem Präsidenten reden.

KLEINSTEIN
Dieses Pokémon hält sich hauptsächlich in felsigem Gebiet auf. Im Tunnel zum Mondberg werdet ihr das erste Mal auf eines treffen.

074 GESEHEN GESCHNAPPT

GEOROCK
Ihr solltet schon früh im Spiel ein Kleinstein in eurer Pokémon-Sammlung haben, denn dann habt ihr genügend Zeit, um es bis zum 25. Level zu trainieren.

075 GESEHEN GESCHNAPPT

GEOWAZ
Ein Geowaz ist ein sehr starkes Pokémon, das ihr allerdings nur per Tausch bekommen könnt. Vorausgesetzt natürlich, dass ihr ein Gerok besitzt.

076 GESEHEN GESCHNAPPT

NEULICH BEIM BUNGEE-JUMPING...

Have fun, baby!

SCHNIPP

! Jetzt noch rasanter !
! Jetzt noch fetter !
! Jetzt noch mehr Maxi-Stories !

Mega Fun – das Megazín für mehr Konsolenspaß!

PONITA

Auf diese Pokémon werdet ihr erst viel später im Spiel stoßen, und zwar dann, wenn ihr das Meer nach Cinnabar Island überquert. Es erfordert einiges an Geduld, um ein Ponita einzufangen.

077 GESEHEN GESCHNAPPT

GALLOPA

Zum Gallopa entwickelt sich ein Ponita, sobald es den Level 40 erreicht hat. Weil dies so spät im Spiel nicht ganz einfach ist, müsst ihr etwas geduldig sein.

078 GESEHEN GESCHNAPPT

FLEGMON

Obwohl ihr fast überall auf Flegmons stoßen könnt, handelt es sich um recht seltene Pokémon, so dass Ihr länger nach ihnen suchen müsst. Die Chance, eines zu sehen, erhöht sich, wenn ihr in Cerulean City gewesen seid.

079 GESEHEN GESCHNAPPT

LAHMUS

Sobald ihr ein Flegmon habt, müsst ihr es bis zum 37. Level trainieren. Dann entwickelt es sich zu einem Lahmus-Pokémon.

080 GESEHEN GESCHNAPPT

MAGNETILO

Ihr werdet diese Pokémon zwischen Cerulean City und Lavender Town finden. Außerdem könnt ihr in der Nähe des Kraftwerkes auf sie treffen.

081 GESEHEN GESCHNAPPT

MAGNETON

Wenn ihr euer Magnetilo bis zum 30. Level trainiert, wird aus ihm ein Magneton.

082 GESEHEN GESCHNAPPT

FLORENTA

Wenn ihr ein Habitak habt, könnt ihr es bei dem kleinen Mädchen in Vermilion City gegen ein Florenta eintauschen. Ihr findet es im Haus neben dem Pokémon-Fanclub.

083 GESEHEN GESCHNAPPT

DODU

Ihr könnt Dodu finden, wenn ihr Celadon City in östlicher Richtung verlasst und in dem folgenden Grasabschnitt nach ihm sucht.

084 GESEHEN GESCHNAPPT

DODRI

Ihr benötigt ein Dodu, das ihr bis zum 30. Level trainiert. Habt ein wenig Geduld, denn das wird einige Zeit dauern.

085 GESEHEN GESCHNAPPT

JUROB

Dieses Pokémon werdet ihr erst viel später im Spiel finden. Sucht in der Nähe von Cinnabar Island und Seafoam Island nach ihm.

086 GESEHEN GESCHNAPPT

JUGONG

Um ein Jugong zu erhalten, benötigt ihr ein Jurob, das ihr dann bis zum 34. Level trainieren müsst.

087 GESEHEN GESCHNAPPT

Wichtige Gegenstände

Die Superangel

Mit der Superangel könnt ihr größere und bessere Pokémon einfangen. Außerdem benötigt ihr sie für die fischartigen Pokémon. Ihr bekommt die Angel in dem Haus an der Route 12 und könnt sie in allen Wassergebieten einsetzen.

SLEIMA
Ihr werdet dieses Pokémon schon sehr früh im Spiel während einiger Trainingskämpfe sehen, könnt aber ein solches Exemplar nur in der Nähe von Cinnabar Island einfangen.

088 GESEHEN GESCHNAPPT

SLEIMOK
Um an ein Sleimok zu gelangen, müsst ihr zunächst ein Sleima in eurer Sammlung haben und es dann bis zum 38. Level trainieren.

089 GESEHEN GESCHNAPPT

MUSCHAS
Dies sind die Pokémon der Fischer und ihr könnt sie normalerweise in der Nähe von Wassergebieten finden.

090 GESEHEN GESCHNAPPT

AUSTOS
Ihr benötigt einen Wasserstein, damit sich ein Muschas in ein Austos entwickeln kann.

091 GESEHEN GESCHNAPPT

SILPH GEBÄUDE

Falls ihr in dem Silph-Gebäude in Schwierigkeiten geraten solltet, dann haltet euch einfach an folgenden Hinweis: Geht in die neunte Etage hinauf und betätigt den Schalter in der unteren linken Ecke, wo ihr den Wissenschaftler bekämpfen müsst. Dadurch gelangt ihr in die fünfte Etage und könnt euch die Schlüsselkarte im rechten Flur schnappen, nachdem ihr dort das Team Rocket besiegt habt. Mit ihr könnt ihr dann die verschlossene Tür zur Linken öffnen, um schließlich per Warp hinauf in das oberste Stockwerk zu kommen.

Die Safari-Zone

Hier habt ihr die einmalige Gelegenheit, ein paar sehr seltene Pokémon einzufangen. Einige davon könnt ihr sogar ausschließlich hier finden. Vergewissert euch aber vorher, dass ihr eine leere Box dabeihabt, denn sonst könnt ihr keine neuen Pokémon unterbringen

NEBULAK
Diesem Pokémon werdet ihr das erste Mal begegnen, wenn ihr den Pokémon Memorial Tower in Lavender Town betretet.

092 GESEHEN GESCHNAPPT

ALPOLLA
Ihr werdet eines dieser seltenen Pokémon in der fünften Etage des Pokémon Towers sehen, und zwar wenn ihr dem Channeler gegenübersteht, der die Treppe zum siebten Stockwerk bewacht.

093 GESEHEN GESCHNAPPT

GENGAR
Um ein Gengar zu erhalten, müsst ihr im Besitz eines Alpolla sein. Unglücklicherweise müsst ihr dann das Alpolla gegen das Gengar eintauschen.

094 GESEHEN GESCHNAPPT

ONIX
Diesem schlangenähnlichen Pokémon werdet ihr auf dem Weg durch den Rock Tunnel zur Route 10 begegnen. Weiterhin könnt ihr euch eines dieser Pokémon auf der Victory Road schnappen.

095 GESEHEN GESCHNAPPT

TRAUMATO
Das wilde Traumato könnt ihr östlich der Docks in Vermilian City finden. Es verfügt über einen Hypnose-Spruch, vor dem ihr euch hüten solltet.

096 GESEHEN GESCHNAPPT

HYPNO
Trainiert euer Traumato so lange, bis es den 26. Level erreicht hat und sich in ein Hypno verwandelt.

097 GESEHEN GESCHNAPPT

KRABBY
Krabbys gibt es eigentlich überall zu finden, aber ihr müsst sie jagen. In der Nähe von Wassergebieten werdet ihr schneller auf Krabbys stoßen.

098 GESEHEN GESCHNAPPT

KINGLER
Wenn ihr ein Krabby habt, müsst ihr es nur noch bis zum 28. Level trainieren, damit aus ihm ein Kingler wird.

099 GESEHEN GESCHNAPPT

Orden

Der Felsorden

Besiegt Rocko in Marmoria City. Mit Kleinstein und Onix besitzt er zwei steinartige Pokémon, die ihr mit der Spezialfähigkeit eures Pokémon bekämpfen solltet. Vergewissert euch außerdem, dass all eure Pokémon bei voller Gesundheit sind, und haltet ein paar Tränke bereit.

Der Quellorden

Um dieses Abzeichen zu erhalten, müsst ihr Misty in Azuria City besiegen. Wenn ihr ein gut entwickeltes Bisasam habt, könnt ihr Sterndu und Starmie mit den Spezialattacken ausschalten. Wenn nicht, dann schlagt auf sie ein, während ihr mit ausreichend Tränken eure Wunden heilt. Nachdem ihr sie besiegt habt, erhaltet ihr eine neue Fähigkeit.

100 VOLTORBO
Diese Pokémon könnt ihr auf dem Weg zum Rock Tunnel nach Cerulean City finden.
GESEHEN
GESCHNAPPT

101 LEKTROBAL
Hier handelt es sich um ein Voltorbo, das sich im Level 30 zum Lektrobal entwickelt.
GESEHEN
GESCHNAPPT

102 OWEI
Auf sie werdet ihr einige Male im Spiel treffen. Da es sich bei ihnen aber um Trainingskämpfer handelt, könnt ihr sie nicht einfangen.
GESEHEN
GESCHNAPPT

103 KOKOWEI
Wenn ihr im Besitz eines Blattsteines seid, könnt ihr damit ein Owei zum Kokowei machen.
GESEHEN
GESCHNAPPT

104 TRAGOSSO
Ein Tragosso könnt ihr in der fünften Etage des Pokémon-Memorial-Towers finden.
GESEHEN
GESCHNAPPT

105 KNOGGA
Auf ein Knogga werdet ihr ebenfalls im Pokémon-Memorial-Tower stoßen. Kurz bevor ihr das siebte Stockwerk erreicht, werdet ihr von einem Geist angegriffen.
GESEHEN
GESCHNAPPT

106 KICKLEE
Dieses Pokémon könnt ihr in Saffron City finden. Ihr müsst die vier Kämpfer vom Rocket Team sowie den Dojo Master besiegen, um es zu erhalten.
GESEHEN
GESCHNAPPT

107 NOCKCHAN
Nockchan ist einer der beiden Preise für den Sieg über den Dojo Master in Saffron City. Ihr findet es in der linken Sporthalle.
GESEHEN
GESCHNAPPT

108 SCHLURP
Dieses Pokémon werdet ihr auf der Route 18 finden, wenn ihr euch Fuchsia City nähert.
GESEHEN
GESCHNAPPT

109 SMOGON
In der Umgebung von Cerulean City könnt ihr auf die giftigen Smogons stoßen. Wegen ihrer gefährlichen Angriffe solltet ihr stets ein Gegengift griffbereit halten.
GESEHEN
GESCHNAPPT

110 SMOGMOG
Ein Smogmog ist ein zweiköpfiger Smogon, den ihr im 35. Level erhaltet.
GESEHEN
GESCHNAPPT

Abzeichen

Der Donnerorden

Für den Donnerorden müsst ihr Major Bob in Orania City besiegen. Fällt den Baum, um in die Sporthalle zu gelangen, und schaltet dort die vier Kämpfer aus, damit ihr nach den zwei Türschaltern suchen könnt. Da Bob über elektrische Pokémon verfügt, werdet ihr mit Wasserpokémon Schwierigkeiten haben. Ein Bisaflor wäre mit seinem Spezialangriff die beste Wahl für euch. Ihr solltet durch die Kämpfe auf der MS Anne genügend Geld zur Verfügung haben, so dass ihr euch für den Kampf einen guten Vorrat an Heiltränken zulegen könnt.

Der Farborden

Mit diesem Abzeichen werdet ihr belohnt, nachdem ihr Erika in Prismania City besiegt habt. Wenn ihr sie mit Pokémon der gleichen Art angreift, dann könnt ihr sie leicht schlagen. Mit Moves wie der Peitsche oder dem Körperschlag werdet ihr ihre Level-24-Tangela, Level-29-Sarzenia und Level-29-Giflor schnell besiegen.

Der Sumpforden

Das Abzeichen erhaltet ihr, wenn ihr Sabrina in der rechten Sporthalle in Saffronia City besiegt habt. Lasst euch nicht von den Warpplätzen irritieren, die ihr passieren müsst, um zu Sabrina zu gelangen. In der Halle wimmelt es nur so von starken Channelers, so dass ihr zum Poke-Zentrum zurückkehren solltet, wann immer es nötig ist. Dort befinden sich die Warpplätze, auf die ihr euch stellen müsst. Haltet euch zweimal geradeaus hoch, dann unten links, oben rechts und wieder unten links. Sabrina hat ein Level-38-Kadabra, ein Level 38 Omot sowie ein Level-43-Simsala.

Pantimos

Die einzige Möglichkeit, ein Pantimos zu bekommen, besteht darin, eines eurer Abras gegen dieses Pokémon zu tauschen.

122 GESEHEN GESCHNAPPT

SICHLOR

Dieses Pokémon könnt ihr nur in der Safari-Zone in Fuchsia City finden. Um es zu fangen, müsst ihr einen Safari-Ball benutzen, nachdem ihr es angelockt habt.

123 GESEHEN GESCHNAPPT

ROSSANA

An ein Rossana könnt ihr nur gelangen, wenn ihr ein Quaputzi besitzt, denn das könnt ihr bei dem Pokémon-Sammler in Cerulean City gegen ein Rossana tauschen.

124 GESEHEN GESCHNAPPT

ELEKTEK

Das Elektek-Pokémon befindet sich in dem Kraftwerk an der Route 9.

125 GESEHEN GESCHNAPPT

MAGMAR

Ihr werdet eines dieser Pokémon in der Umgebung von Cinnabar Island finden und solltet an den Routen 20 und 21 danach suchen.

126 GESEHEN GESCHNAPPT

PINSAUR

Beim Pinsaur handelt es sich um ein eher seltenes Pokémon, das ihr in der Gegend um Celadon City und in der Safari-Zone von Fuchsia City finden könnt.

127 GESEHEN GESCHNAPPT

TAUROS

Dieses Pokémon ist sehr schwer einzufangen, da es recht selten ist und noch dazu in Kämpfen oft davonläuft. Zu finden ist es in der Safari-Zone.

128 GESEHEN GESCHNAPPT

KARPADOR

Auf ein Karpador werdet ihr das erste Mal kurz vor dem Tunneleingang zum Mondberg stoßen.

129 GESEHEN GESCHNAPPT

GARADOS

Ihr müsst euer Karpador bis zum 20. Level trainieren, damit es sich in ein Garados verwandelt.

130 GESEHEN GESCHNAPPT

LAPRAS

Dieses seltene Pokémon könnt ihr nur in dem Silph-Gebäude bekommen und auch nirgendwo anders einfangen, falls ihr die Gelegenheit verpasst haben solltet.

131 GESEHEN GESCHNAPPT

DITTO

In dem großen Grasabschnitt an der Route 14 könnt ihr das Ditto finden.

132 GESEHEN GESCHNAPPT

EVOLI

Nachdem ihr dieses Pokémon zuerst auf Bills Computer gesehen habt, werdet ihr es in Celadon City einfangen können.

133 GESEHEN GESCHNAPPT

AQUANON

Bei diesem seltenen Pokémon von Bill handelt es sich um ein weiterentwickeltes Evoli. Schnappt euch ein Evoli und verwendet dann einen Wasserstein.

134 GESEHEN GESCHNAPPT

BLITZA

Mit Hilfe eines Donnersteines könnt ihr das Evoli in ein Blitza verwandeln.

135 GESEHEN GESCHNAPPT

Der Seelenorden

Für dieses Abzeichen müsst ihr Koga in der Sporthalle von Fuchsania City besiegen. Da euer Pokémon nun schon sehr stark sein wird, sollte es kein großes Problem für euch sein, die beiden Level-37-Smogon, das Level-39-Sleimok und das Level-43-Smogmog zu bekämpfen.

FLAMARA
Ihr müsst einen Feuerstein anwenden, um ein Flamara und damit die dritte Entwicklungsform des Evoli zu erhalten.

136 GESEHEN GESCHNAPPT

PORYGON
Diese Pokémon könnt ihr lediglich in Celadon City finden. Aufgrund ihrer Seltenheit sind sie nur schwer zu fangen.

137 GESEHEN GESCHNAPPT

AMONITAS
Hierfür benötigt ihr das Helix-Fossil, das ihr am Mondberg gefunden habt. Benutzt es im Wissenschaftslabor in Cinnaber Island.

138 GESEHEN GESCHNAPPT

AMORSO
Wenn ihr ein Amonitas habt, müsst ihr es bis zum 40. Level trainieren, damit es sich zu einem Amorso entwickelt.

139 GESEHEN GESCHNAPPT

KABUTO
Für das krebsartige Kabuto braucht ihr das Dome-Fossil, welches ihr ebenfalls im Mondberg finden könnt, und das ihr dem Wissenschaftler im Labor geben müsst.

140 GESEHEN GESCHNAPPT

KABUTOPS
Trainiert euer Kabuto einfach bis zum 40. Level, bis es sich zum Kabutops verwandelt.

141 GESEHEN GESCHNAPPT

AERO-DACTYL
Um dieses prähistorische Pokémon zu bekommen, müsst ihr im Besitz des alten Bernsteins sein. Gebt den Stein dem Wissenschaftler im Labor.

142 GESEHEN GESCHNAPPT

RELAXO
Ein Relaxo ist ein sehr schwer zu fangendes Pokémon. Verwendet die Pokéflöte, um es an den Routen 12 und 16 aufzuwecken.

143 GESEHEN GESCHNAPPT

ARKTOS
Ihr könnt diesen sehr seltenen Eisvogel auf Seafom Island finden.

144 GESEHEN GESCHNAPPT

ZAPDOS
Bei Zapdos handelt es sich um einen weiteren Vogel, und zwar um den des Blitzes. Wenn ihr lange genug sucht, könnt ihr dieses Pokémon im Kraftwerk finden.

145 GESEHEN GESCHNAPPT

LAVADOS
Hier haben wir es mit dem Vogel des Feuers zu tun. Auf dieses ebenfalls seltene Pokémon werdet ihr an der Victory Road stoßen.

146 GESEHEN GESCHNAPPT

DRATINI
Um an dieses seltene Wesen aus dem Meer zu gelangen, müsst ihr die Superangel in der Safari Zone einsetzen. Da es sehr schwer zu fangen ist, müsst ihr es lange genug jagen, bis ihr erfolgreich seid.

147 GESEHEN GESCHNAPPT

DRAGONIR
Nachdem ihr ein Dratini eingefangen habt, solltet ihr es bis zum 30. Level trainieren, denn dann entwickelt es sich zum Dragonir.

148 GESEHEN GESCHNAPPT

DRAGORAN
Das Dragoran entwickelt sich aus dem Dragonir, wenn ihr mit ihm bis zum 50. Level gekämpft habt.

149 GESEHEN GESCHNAPPT

MEWTU
Das berüchtigte Mewtu könnt ihr im unbekannten Dungeon an der Route 24 finden.

150 GESEHEN GESCHNAPPT

Der Vulkanorden

Mit diesem Abzeichen werdet ihr belohnt, wenn ihr Pyro auf der Zinnoberinsel besiegt habt. Da seine Pokémon sehr stark sind, solltet ihr euch mit ausreichend Heiltränken ausrüsten, bevor ihr in den Kampf zieht. Pyro wird mit einem Level 42 Pukano, einem Level 40-Ponita, einem Level-42-Gallopa sowie einem Level-47-Arkani angreifen.

Der Erdorden

Das letzte Abzeichen erlangt ihr, nachdem ihr nach Vertania City zurückgekehrt seid und siegreich gegen Giovanni gekämpft habt. Seine Pokémon gehören zu den stärksten, denen ihr bisher begegnet seid, so dass ihr über genug Heiltränke verfügen solltet. Ihr werdet es mit einem Level-50-Rizeros, einem Level-45-Rihorn, einem Level-42-Digdri, einem Level-43-Nidoqueen und einem Level-45-Nidoking zu tun haben.

SD3

N-ZONE

Aerodactyl

Typ: Gestein/Flug
Größe: 4,2 m
Gewicht: 352 kg

Beschreibung:
Als einziges Pokémon gehört Aerodactyl zu den Elementsklassen Gestein und Flug. Daher kann es diverse, grundverschiedene Attacken lernen. Um es zu bekommen, müsst ihr den Altbernstein in das Labor auf der Zinnoberinsel bringen.

SC1

N-ZONE

Evoli

Typ: Normal
Größe: 0,3 m
Gewicht: 6,5 kg

Beschreibung:
Mit Rutenschlag und Bodycheck setzt sich Evoli zur Wehr. Dieses Pokémon kann von erfahrenen Pokémon-Trainern auf drei weitere, sehr unterschiedliche Evolutionsstufen gebracht werden.

SH151

N-ZONE

Mew

Typ: Psycho
Größe: ? m
Gewicht: ? kg

Beschreibung:
Wer bisher angenommen hat, es gäbe nur 150 Pokémon, der muss umdenken – wie ihr an das außergewöhnliche 151. Pokémon namens Mew herankommt, wird hier jedoch nicht verraten!

SB2

N-ZONE

Kabuto

Typ: Gestein/Wasser
Größe: 0,72 m
Gewicht: 152 kg

Beschreibung:
Kabuto hat einen helmähnlichen Panzer und vereinigt die beiden Elemente Wasser/Gestein in sich. Um es zu erhaschen, solltet ihr euch im Mondberg für das Domfossil entscheiden.

N-ZONE

Starparade

SC1

Evoli

N-ZONE

Starparade

SD3

Aerodactyl

N-ZONE

Starparade

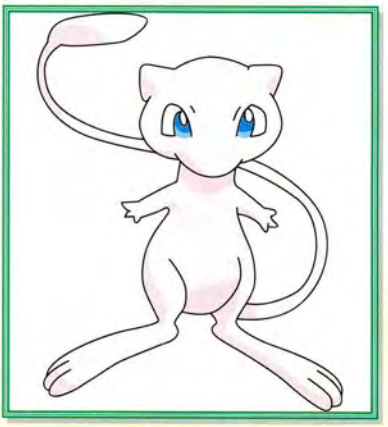
SB2

Kabuto

N-ZONE

Starparade

SH151



Mew